Expandir todo

TusCriaturas

- Todas las páginas
- Nuestros espacios
- Artículo aleatorio
- Otros aleatorios

Bienvenida

Participa

- Donar con PayPal
- Donar en crypto
- Crear página
- Cómo escribir
- Subir al repositorio
- Necesitamos imágenes
- Nuestros Estándares

Novedades

- Cambios recientes
- Todos los registros
- Páginas nuevas
- Lo más nuevo
- Nuevos archivos
- CommentStreams

Comunidades

Nuestros espacios

Categorías

- Todas las categorías
- Todas las mitologías

Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio

Herramientas wiki

Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado

Más

Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

Línea de tiempo de Nátalam

Última actualización hace 1 hora

Página | Discusión | Editar | Historial | Purgar

ADVERTENCIA DE FALTA DE CONTENIDO: Este artículo es un **borrador**, que se encuentra (evidentemente) incompleto.

Sé paciente

Este artículo contiene **Fanon**, información *no oficial ni canónica* basada en la franquicia, autor, universo u obra siguiente:

La saga de Geralt de Rivia o The Witcher

Sumario ocultar

1 Antes de la Existencia de la Espiral
2 Tiempo Inmemorial
3 La Era de las Esferas (6000,000,000 AR - 1,000,000,000 AR)
- 3.1 6000,000,000 AR
- 3.2 5000,000,000 AR
- 3.3 4000,000,000 AR

4 La Gran Guerra de los Protas contra los Horrores Cósmicos (1,000,000,000 AR - 300,000,000 AR)
- 4.1 1,000,000,000 AR
- 4.2 La Batalla de la Tormenta (968,032,169 AR)
- 4.3 La Batalla de la Llama Viva (937.047.615 AR)
- 4.4 La Unión de los Vampiros (892.580.230 AR)
- 4.5 La Batalla del Sublime Excavador (848.881.906 AR)
- 4.6 La Batalla de la Discordia Pestilente (843.251.089 AR)
- 4.7 La Batalla de la Horda (678.412.890 AR)
- 4.8 La Batalla por el Sol (656.085.139 AR)
- 4.9 La Batalla del Comandante (643.250.693 AR)
- 4.10 La Batalla de la Llama de los Khemaami-I (574.933.332 AR)
- 4.11 La Batalla del Soberano (531.194.413 AR)
- 4.12 La Batalla del Transmutador de la Mente (403.343.835 AR)
- 4.13 La Batalla del Trueno Engendrado (376.734.281 AR)
- 4.14 La Batalla del Tifón (300.406.781 AR)
- 4.15 La Batalla del Comandante Malévolo (300.000.000 AR)
- 4.16 Resultados de la Gran Guerra de los Protas contra los Horrores Cósmicos (300,000,000 AR - 2,600,000 AR)

5 La Era de los Vigilantes (2,600,000 AR - 2700 AR)
- 5.1 2,600,000 - 600.000 AR
- 5.2 22330 AR - 22230 AR
- 5.3 22240 AR
- 5.4 22230s AR
- 5.5 22230s AR - 21110s AR
- 5.6 21100 AR - 21000 AR

6 La Era de las Puertas (2700 AR - 2230 AR)
- 6.1 2700 AR - 2230 AR
- 6.2 2700 AR
- 6.3 2500 AR
- 6.4 Entre el 2700 AR y el 1240 AR
- 6.5 2450 AR
- 6.6 2300 AR

7 La Era de la Migración (2230 AR - 230S AR)
- 7.1 2230 AR
- 7.2 2229 AR
- 7.3 2200 AR - 2000 AR
- 7.4 2228 AR
- 7.5 2150 AR
- 7.6 2128 AR
- 7.7 1500s AR
- 7.8 1238 AR

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

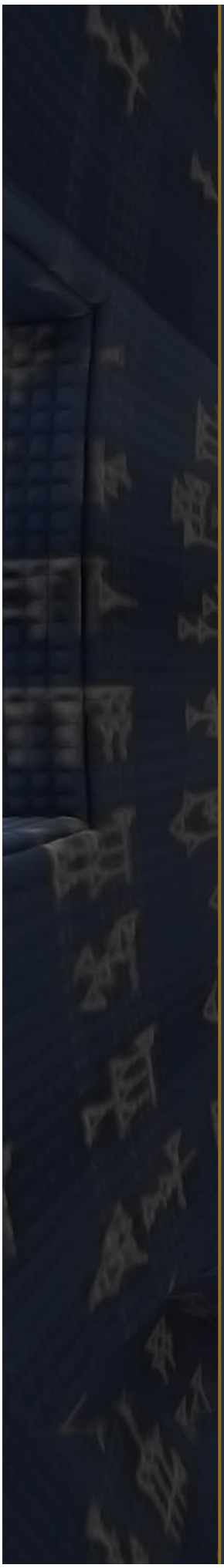
En otros idiomas

Añadir enlaces

Categorías

Borradores de artículos
No-canónico
Nátalam no-canónico
Imontegaverso
Imontegaverso no-canónico
Milegu
Milegu no-canónico
Umaggar
Umaggar no-canónico
Artículos originales de Piemsito
Artículos de dificultad intraficcional 1
Artículos con notas
Artículos con referencias
The Witcher
Cronologías
The Witcher no-canónico

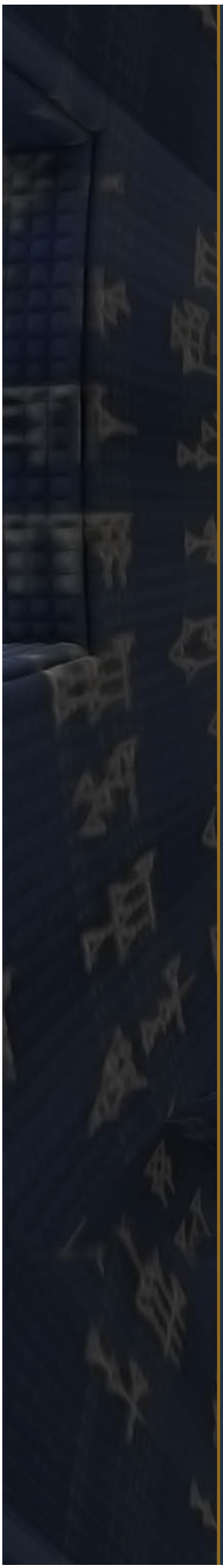
7.9 1237 AR
7.10 1230 AR
7.11 1187 AR
7.12 1030s AR
7.13 1000 AR
7.14 837 AR
7.15 800s AR
7.16 400s AR
7.17 300s AR
7.18 280s AR
8 La Era del Mar (230s AR - 1273 DR)
8.1 230s AR
8.2 230s AR - 220s AR
8.3 230s AR - 600s DR
8.4 230s AR - 530s DR
8.5 225 AR
8.6 220s AR
8.7 220s AR - 110s AR
8.8 180s AR - 110s AR
8.9 110s AR - 770s DR
8.10 100s AR - 1
8.11 1
8.12 1 - 760s DR
8.13 10 DR
8.14 50 DR
8.15 300 DR
8.16 400 DR
8.17 500 DR
8.18 En algún punto durante el siglo 7
8.19 600 DR
8.20 650 DR
8.21 702 DR
8.22 720 DR
8.23 760s DR
8.24 760s DR - 1350s DR
8.25 767 DR
8.25.1 12 de abril
8.26 760 DR - 960 DR
8.27 770 DR
8.28 770s DR
8.29 770s DR - 870s DR
8.30 777 DR
8.31 777 DR - 877 DR
8.32 780s DR
8.33 786 DR
8.34 En algún punto durante el siglo 9
8.35 800s DR
8.36 810 DR
8.37 811 DR
8.38 820 DR
8.39 830 DR
8.40 835 DR
8.41 830 DR - 836 DR
8.42 836 DR
8.43 838 DR
8.44 839 DR
8.45 840 DR
8.46 839 DR - 900s DR
8.47 850 DR
8.48 860 DR
8.49 867 DR
8.50 868 DR
8.51 870s DR
8.52 870s DR - 970s DR
8.53 890s DR
8.54 890 DR
8.55 891 DR
8.56 900s DR



8.57 900s DR - 1267 DR
8.58 900 DR
8.59 900 DR - 1000 DR
8.60 910 DR
8.61 911 DR
8.62 915 DR
8.63 916 DR
8.64 920 DR
8.65 920s DR - 930s DR
8.66 926 DR
8.67 930 DR
8.68 940 DR
8.68.1 Otoño
8.69 941 DR
8.70 942 DR
8.70.1 25 de febrero
8.71 23 de abril
8.72 943 DR
8.73 944 DR
8.74 946 DR
8.75 950s DR
8.76 951 DR
8.77 953 DR
8.78 957 DR
8.79 957 - 958 DR
8.80 960s DR
8.81 960s DR - 1360s DR
8.82 961 DR
8.83 962 DR
8.84 964 DR
8.85 965 DR
8.86 967 DR
8.87 970s DR
8.87.1 Finales de la década de los 970
8.88 970s DR - 1300s DR
8.89 971 DR
8.90 972 DR
8.91 972 DR - 993 DR
8.92 973 DR
8.93 975 DR
8.94 975 - 995 DR
8.95 976 DR
8.96 977 DR
8.97 980s DR
8.98 980 DR
8.99 984 DR
8.100 986 DR
8.101 987 DR
8.102 990 DR
8.103 990s DR
8.104 992 DR
8.105 993 DR
8.106 994 DR
8.107 995 DR
8.108 997 DR
8.109 998 DR
8.110 En algún punto durante el siglo 11
8.111 1000 DR
8.112 1000 DR - 1317 DR
8.113 1005 DR
8.114 1007 DR
8.115 1010 DR
8.115.1 Diciembre
8.116 1011 DR - 1020 DR
8.117 1017 DR
8.118 1018 DR
8.119 Posterior a 1020 DR, pero antes de 1358 DR

8.120 8 de junio
8.121 Entre el año 1050 DR y el año 1100 DR
8.122 1021 DR
8.123 1030 DR
8.123.1 Mayo
8.124 1030s DR - 1040s DR
8.125 1040s DR
8.126 1040 DR
8.127 1041 DR
8.128 1042 DR
8.129 1057s DR - 1060s DR
8.130 1060s DR
8.131 1067 DR
8.132 1067 DR - 1074 DR
8.133 1070 DR
8.134 1070s DR
8.135 1075 DR
8.136 1076 DR
8.137 1077 DR
8.138 1078 DR
8.139 1088 DR
8.140 1100 DR
8.141 1101 DR
8.142 1102 DR
8.143 1103 DR
8.144 1110 DR
8.145 1111 DR
8.146 1115 DR
8.146.1 8 de abril
8.146.2 16 de abril
8.147 1100s DR - 1190s DR
8.148 1110s DR - 1130s DR
8.149 1120 DR
8.149.1 9 de octubre
8.150 1121 DR
8.151 1122 DR
8.152 1123 DR
8.153 1124 DR
8.154 1123 DR - 1163 DR
8.155 1130 DR
8.156 1133 DR
8.157 1135 DR
8.158 1137 DR
8.158.1 31 de diciembre
8.159 1140 DR
8.159.1 24 de octubre
8.160 1145 DR
8.161 1145 DR - 1158 DR
8.162 1146 DR
8.163 Primavera
8.163.1 Otoño
8.164 1146 DR - 1272 DR
8.165 1147 DR
8.166 1148 DR
8.167 1149 DR
8.168 1150 DR
8.169 1150 DR - 1272 DR
8.170 1152 DR
8.171 1156 DR
8.172 1158 DR
8.173 1158 DR - 1170 DR
8.174 1160 DR - 1210 DR
8.175 Entre finales de los años 1160 DR - 1249 DR
8.176 1170s DR - 1190s DR
8.177 1170 DR
8.178 1171 DR
8.179 1175 DR

8.180 1178 DR
8.181 1179 DR
8.181.1 10 de enero
8.182 1180 DR
8.183 1178 DR - 1188 DR
8.184 1188 DR
8.185 1189 DR
8.186 1190 DR
8.187 1192 DR
8.187.1 Primavera
8.188 1192 DR - 1194 DR
8.189 1193 DR
8.189.1 9 de octubre
8.190 1194 DR
8.191 1194 DR - 1230 DR
8.192 1195 DR
8.193 1197 DR
8.194 1198 DR
8.194.1 22 de julio
8.195 1199 DR
8.195.1 31 de diciembre
8.196 Siglo 13 DR
8.197 1200 DR
8.198 1200s DR
8.199 1200s DR - 1210s DR
8.200 1200s DR / 1220s DR
8.201 1200s DR / 1220s DR - 1260s DR
8.202 1201 DR
8.202.1 23 de marzo
8.203 1203 DR
8.203.1 Del 30 de abril al 1 de mayo
8.204 1205 DR
8.205 1206 DR
8.205.1 6 de enero
8.205.2 15 de agosto
8.205.3 Septiembre
8.206 1207 DR
8.206.1 3 de agosto
8.207 1208 DR
8.208 1209 DR
8.208.1 16 de febrero
8.209 1210 DR
8.209.1 21 de diciembre
8.210 1210 DR - 1220 DR
8.211 1210s DR
8.212 1211 DR
8.213 1212 DR
8.214 1214 DR
8.214.1 Marzo
8.214.2 30 de junio - 2 de julio
8.214.3 La noche del 1 al 2 de julio
8.214.4 Octubre
8.215 1215 DR
8.215.1 30 de agosto
8.216 1220 DR
8.216.1 12 de septiembre
8.216.2 12 de diciembre
8.216.3 14 de diciembre
8.217 1220s DR
8.218 1220s DR - 1230s DR
8.219 1221 DR
8.220 1222 DR
8.221 1223 DR
8.222 1224 DR
8.222.1 22 de septiembre
8.223 1225 DR



8.224 1226 DR
- 8.224.1 30 de abril

8.225 1227 DR
- 8.225.1 25 de diciembre

8.226 1228 DR

8.227 1229 DR
- 8.227.1 Primavera
- 8.227.2 27 de octubre

8.228 En algún punto después de la primavera de 1229 DR pero antes de agosto de 1230 DR

8.229 1230s DR

8.230 1230 DR
- 8.230.1 Agosto
- 8.230.2 En algún momento después de agosto

8.231 1231 DR

8.232 En algún punto después de 1231 DR pero antes de 1252 DR

8.233 1232 DR
- 8.233.1 7 de julio

8.234 1233 DR

8.235 1234 DR

8.236 1235 DR

8.237 1236 DR

8.238 1237 DR

8.239 1238 DR

8.240 1239 DR

8.241 1240s DR

8.242 1240 DR
- 8.242.1 15 de abril
- 8.242.2 30 de marzo - 30 de mayo

8.243 1240 DR - 1260 DR

8.244 1241 DR

8.245 1242 DR

8.246 1243 DR - 1246 DR

8.247 1243 DR
- 8.247.1 21 de marzo

8.248 1244 DR

8.249 1245 DR

8.250 1246 DR
- 8.250.1 20 de abril
- 8.250.2 20 - 25 de abril
- 8.250.3 15 de mayo

8.251 1248 DR

8.252 1247 DR

8.253 1248 DR
- 8.253.1 Verano
  - 8.253.1.1 22 de julio
  - 8.253.1.2 Algún tiempo después del 22 de julio

8.254 1249 DR

8.255 Verano
- 8.255.1 12 de noviembre

8.256 1249 DR - 1251 DR

8.257 1250 DR
- 8.257.1 1 de enero

8.258 1250s DR
- 8.258.1 Principios de los 1250s

8.259 1251 DR
- 8.259.1 12 de noviembre

8.260 1251 DR - 1253 DR

8.261 1252 DR
- 8.261.1 La noche entre el 30 de abril y el 1 de mayo

8.262 15 de junio
- 8.262.1 20 de noviembre

8.263 1253 DR

8.264 1253 DR - 1255 DR

8.265 1254 DR

8.266 1255 DR
- 8.266.1 11 de mayo

8.266.2 Mayo - Junio
8.266.3 30 de junio
8.266.4 Principios de julio
8.266.5 Alrededor de agosto
8.266.6 Entre agosto y principios de octubre
8.266.6.1 17 de agosto
8.266.6.2 27 de agosto
8.266.7 Entre principios de octubre de 1255 DR y principios de enero de 1256 DR
8.266.8 Principios de diciembre
8.266.9 Finales de año
8.267 1256 DR
8.267.1 Entre el 5 y el 8 de enero
8.268 1256 DR - 1258 DR
8.269 1256 DR - 1260s DR
8.270 1257 DR
8.271 1257 DR - 1258 DR
8.272 1258 DR
8.273 1258 DR - 1262 DR
8.274 1259 DR
8.275 1259 DR - 1260 DR
8.276 1260s DR
8.277 1260s DR - 1270s DR
8.278 1260 DR
8.279 1261 DR
8.280 1262 DR - 1265 DR
8.281 1263 DR
8.282 1263 DR - 1303 DR
8.283 1264 DR
8.283.1 Otoño /principios de invierno
8.284 1264 DR - 1358 DR
8.285 1264 DR - 1266 DR
8.286 1265 DR
8.286.1 Alrededor de mayo o en algún momento después de mayo, pero antes de octubre / noviembre de 1266
8.286.2 Junio - septiembre
8.286.3 Alrededor de octubre / noviembre
8.287 1265 - 1275 DR
8.288 1266 DR
8.288.1 Primavera
8.288.2 Primavera / verano
8.288.3 Finales de otoño, antes del invierno
8.289 De invierno de 1266 a primavera de 1269
8.290 1267 DR
8.290.1 Principios de verano
8.290.2 Alrededor de junio
8.290.2.1 Finales de junio
8.290.3 1 de julio
8.291 1267 DR - 1358 DR
8.292 1268 DR
8.292.1 Primavera
8.292.2 De la primavera al verano
8.292.3 En algún momento antes del 6 de junio
8.292.4 En algún momento después del 6 de junio
8.293 Invierno
8.294 1268 DR - 1269 DR
8.295 1268 DR - 1272 DR
8.296 1268 DR - 1298 DR
8.297 1269 DR
8.297.1 Primavera
8.297.2 Temprano ese año
8.297.3 13 de septiembre
8.297.4 20 de octubre
8.297.5 23 de noviembre
8.298 1269 DR - 1270 DR
8.299 1269 DR - 1272 DR
8.300 1270 DR
8.300.1 24 de febrero

8.300.2 30 de mayo
8.300.3 25 de julio
8.300.4 En algún punto entre el 25 de julio y el solsticio de invierno
8.300.5 Solsticio de invierno
8.300.6 Algún tiempo después de solsticio de invierno
8.300.7 Entre el solsticio de invierno y finales de año
8.301 1271 DR
8.301.1 Finales de ese año
8.302 1271 DR - 1272 DR
8.303 1272 DR - 1276 DR
8.303.1 Marzo - abril de 1272 DR
8.304 1272 DR - 1292 DR
8.305 1272 DR
8.305.1 Principios de año
8.305.2 Primavera
8.305.3 7 - 24 de marzo
8.305.4 15 de marzo
8.305.5 Entre 1271 y mayo de ese año
8.305.6 Mayo
8.305.7 Entre mayo y el 8 de agosto
8.305.8 8 - 16 de agosto
8.305.9 7 - 8 de octubre
8.305.10 Más tarde ese año
8.305.11 Invierno
8.306 1272 DR - 1350s DR
9 El Juicio de Hierro (1273 DR -1300 DR)
9.1 1273 DR (Comienza el Juicio de Hierro)
9.1.1 7 de febrero
9.1.2 12 de abril
9.2 1273 DR - 1296 DR
9.3 1274 DR - 1280 DR (Consolidación del Juicio de Hierro)
9.4 1274 DR
9.4.1 Invierno
9.5 1275 DR
9.5.1 Alrededor del 5 - 10 de enero
9.5.2 20 de enero
9.5.3 5 - 6 de marzo
9.5.4 10 - 12 de mayo
9.5.5 Principios de junio
9.5.6 Mediados de junio
9.5.7 20 - 22 de junio
9.5.7.1 21 de junio (tarde)
9.5.7.2 21 de junio (noche)
9.5.7.3 22 de junio (de madrugada)
9.5.7.4 22 de junio (alba)
9.5.8 Julio
9.5.9 Agosto
9.5.10 Septiembre - octubre
9.5.11 Octubre
9.5.12 Principios de noviembre
9.5.13 Mediados de noviembre
9.5.14 Finales de noviembre
9.5.14.1 27 de noviembre
9.5.14.2 28 de noviembre
9.5.15 Diciembre
9.6 1275 DR - 1276 DR
9.7 1276 DR
9.7.1 Enero
9.7.1.1 Finales de enero
9.7.2 Febrero
9.7.3 Marzo
9.7.4 Abril
9.7.4.1 Finales de abril
9.7.5 Mayo - Junio
9.7.5.1 Principios de mayo
9.7.5.2 Mediados - finales de mayo

9.7.5.3 Principios de junio
9.7.5.4 Principios - Mediados de junio
9.7.5.5 Mediados de junio
9.7.5.6 15 de junio
9.7.5.7 16 de junio
9.7.5.8 Mediados - finales de junio
9.7.5.9 Finales de junio
9.7.6 Julio - Agosto
9.7.7 Agosto
9.7.7.1 Principios de agosto
9.7.7.2 Mediados de agosto
9.7.7.3 Finales de agosto
9.8 1277 DR - 1281 DR
9.9 1279 DR
9.9.1 Agosto
9.9.2 Septiembre
9.9.2.1 11 de septiembre
9.9.2.2 29 de septiembre
9.9.3 Octubre
9.9.4 Noviembre
9.9.5 Diciembre
9.10 1279 DR - 1300s DR
9.11 1280 DR
9.11.1 Enero
9.11.1.1 27 de enero
9.11.2 Finales de enero - principios de febrero
9.11.3 Enero - mayo
9.11.3.1 Del 31 de mayo al 1 de junio
9.11.3.2 1 de junio
9.11.4 Finales de ese año
9.12 1280 DR - 1290 DR (Oxidación del Juicio de Hierro)
9.13 1283 DR - 1285 DR
9.14 1284 DR
9.15 1285 DR
9.16 1286 DR
9.17 1290 DR
9.18 1291 DR
9.19 1290s DR - 1420s DR
9.20 1291 DR - 1300 DR (El Juicio de Herrumbre)
9.21 1295 DR - 1296 DR
9.22 1297 DR
9.23 1297 DR - 1300 DR
9.24 1299 DR
10 La Era de la Humanidad (1300 DR - 1900 DR)
10.1 1300s DR
10.1.1 Primera mitad de la década de los 1300s DR
10.2 1301 DR
10.3 1302 DR
10.4 1306 DR
10.4.1 5 de septiembre
10.5 1307 DR - 1315 DR
10.6 1310 DR
10.7 1311 DR - 1328 DR
10.8 1311 DR - 1350 DR
10.9 1311 DR
10.10 1311 DR - 1356 DR
10.11 1313 DR
10.12 1315 DR
10.12.1 Abril
10.12.2 Mayo
10.13 Noviembre
10.14 1317 DR
10.15 1318 DR
10.16 1319 DR
10.17 1320 DR
10.17.1 15 de enero

10.18 1321 DR
10.19 1322 DR
10.20 1323 DR
10.21 1330 DR
10.22 1340 DR
10.23 1349 DR
10.24 1350s DR
10.25 1350 DR
10.25.1 Septiembre
10.26 1350 DR - 1358 DR
10.27 1358 DR
10.28 1360 DR
10.28.1 Julio
10.29 1362 DR
10.30 1367 DR
10.31 1370 DR
10.32 1373 DR
10.33 1380 DR
10.34 1381 DR
10.34.1 Verano
10.35 1381 DR - 1390 DR
10.36 1381 DR - 1383 DR
10.37 1390 DR
10.38 1400 DR
10.38.1 15 de mayo
10.39 1400 DR - 1500 DR
10.40 1410 DR
10.41 1420 DR
10.42 1425 DR
10.43 1440 DR
10.44 1455 DR
10.45 1460 DR
10.46 1480 DR
10.47 1475 DR
10.47.1 20 de septiembre
10.48 1500 DR - 1510 DR
10.49 1500 DR
10.50 1510 DR
10.51 1510 DR - 1555 DR
10.52 1510 DR - 1515 DR
10.53 1515 DR
10.54 1555 DR
10.54.1 11 de mayo
10.54.2 Más tarde ese año
10.55 1555 DR - 1556 DR
10.56 1556 DR
10.57 1556 DR - 1700 DR
11 La Era del Enfriamiento (1800s DR - 4420s DR)
11.1 1888 DR
11.2 1900s DR
11.3 Aprox. 4420s DR
12 Anotaciones
13 Notas
14 Referencias
15 ⚜

Antes de la Existencia de la Espiral editar

Nombrada así por la ausencia de cualquier estructura o flujo continuo de existencia que caracterizaría las eras posteriores. Este periodo marca los eventos previos a la creación de la espiral, el gran tejido de realidades conectado por el Orbe del Nexo.

- El concepto de negentropía emerge como un proceso fundamental de autoorganización en el vacío absoluto. Antes de la Fuente, las fluctuaciones cuánticas en este vacío eran insignificantes, pero la negentropía actúa como un catalizador que permite la aparición de la Fuente. Este núcleo consciente no surge espontáneamente, sino como la convergencia de todas las posibilidades reprimidas en la quietud de la nada. Esta convergencia genera un destello inicial de protoenergía, la chispa primigenia de voluntad.

- Los primeros protas nacen de la negentropía de la existencia, sacando orden de la nada estática, con el tiempo esto llevaría a la entropía o Caos a formarse lentamente.
  - La Fuente se forma como un núcleo consciente en el vacío absoluto, una chispa de voluntad que rompe la simetría de la nada. Su existencia misma es el primer acto de creación, pero con ella surge un eco: la posibilidad de la entropía. La Fuente comienza a observarse a sí misma.
    - La Fuente, al verse a sí misma, se duplica parcialmente, creando a Asherah, no como una copia, sino como un complemento. Donde la Fuente representa orden absoluto, Asherah simboliza la fluidez creativa. Juntos, estos dos comienzan a interactuar, generando las primeras vibraciones, un fenómeno previo a la existencia del tiempo.
- Los primeros protas existen y participan en la creación de la espiral a través del uso del Orbe Nexo que traerá finalmente el multiverso, al principio sólo existen la Fuente y su compañera Asherah, que pasan eones creándola a través de un proceso que comúnmente se conocería como «el Big Bang».
  - Creación del Orbe del Nexo por los primeros protas que permitirá finalmente la creación de la espiral.
    - Durante incontables eones, la Fuente y Asherah canalizan estas vibraciones para construir el Orbe del Nexo, una estructura conceptual capaz de unir múltiples posibilidades dentro del vacío. Este artefacto es moldeado por el orden de la Fuente y la creatividad de Asherah, equilibrando la dualidad en un solo punto focal.
      - El Orbe del Nexo no surge como un objeto físico, sino como un nodo de posibilidades infinitas donde las vibraciones primordiales alcanzan un equilibrio perfecto. Este artefacto conceptual comienza a emitir patrones de energía que crean las bases para las leyes fundamentales de la realidad: gravedad, tiempo y dimensiones. Su culminación se considera el "*primer hito creativo*" de la existencia.
      - Como resultado de sus esfuerzos, comienzan a surgir destellos de materia primordial, algo más que energía, pero aún no definida. A este fenómeno lo denominan protoplasma, una sustancia maleable que será la base de toda creación futura.
        - Mientras la Fuente y Asherah trabajan en el Orbe del Nexo, los ecos de sus actos generan fluctuaciones que comienzan a tomar forma por sí mismas. Aunque inestables, estas fluctuaciones son los primeros rastros de la entropía, el caos que busca deshacer todo lo que se crea.
  - Finalmente, el Orbe del Nexo alcanza su potencial máximo. La Fuente y Asherah lo activan, liberando una explosión de energía que se convierte en el evento conocido como el Big Bang Primario. Este no solo forma un universo físico, sino también el multiverso: un entramado de posibilidades infinitas, todas conectadas por la espiral, un flujo de realidad sustentado por el Orbe del Nexo.
    - La activación del Orbe del Nexo no solo desencadena el Big Bang Primario, sino que introduce el concepto de tiempo lineal, separando el "*antes*" y el "*después*".

Tiempo Inmemorial editar

Nombrada así, dado que incluso para razas longevas, son tiempos muy antiguos.

- El Big Bang Primario tiene lugar.
  - Nace la espiral que albergaría en el futuro, el universo de Nátalam[r 1] y otros incontables universos. Con ella nace el multiverso y posiblemente el omniverso.
    - Con el nacimiento de la espiral, nace la primera capa de "realidad" del multiverso y posiblemente, el omniverso. El llamado Caos Primario.
- Los protas, semejantes a dioses, inician su imperio cultivando universos y razas, habitando una dimensión a la que se hace referencia en documentos antiguos como el Mundo de los Protas.
  - Con el nacimiento de múltiples universos, se crea la segunda capa de "realidad" del multiverso, el llamado cómo Plano Astral (posteriormente por las razas conscientes que irían surgiendo), a modo de envoltura para cada uno de ellos.
    - El Big Bang es replicado cómo método automatizado de nacimiento para cada uno de los distintos universos.
- La entropía de la existencia se acumula a partir de la presencia de los protas lo suficiente como para que se produzca el nacimiento de los Horrores Cósmicos como «sombra» de los protas, a modo de mecanismo natural de equilibrio.
- Los protas se topan con los Horrores Cósmicos por primera vez, que empiezan a infectar y consumir algunos de los universos y a sus habitantes, lo que provoca que los protas entren en una breve guerra con ellos.
  - La breve posteriormente llamada Guerra de los Mundos tiene lugar.
    - El Antiguo Menor, Cthaggua Luth, "El Supervisor" es descubierto esclavizando razas para sus proyectos a través de los universos conocidos, es expulsado de los universos que interesan a los protas pero continúa esclavizando otros.
      - A modo de frenar la corrupción de Cthaggua Luth, "El Supervisor", se crea cómo un cortafuegos (muy poco efectivo) la tercera capa de "realidad" del multiverso y posiblemente, el omniverso. El futuro hogar de apariciones y la mayoría demonios, el conocido Abismo o Inframundo. Pues tras fracasar en su propósito original, este, se convierte en una dimensión de su propio derecho, donde la corrupción y el caos se consolidan.
        - Se crean los primeros demiversos.

    - Los demiversos surgen como burbujas de realidad que orbitan el Abismo, actuando como cárceles para entidades particularmente peligrosas.
- Los primeros protas, la Fuente y Asherah producen su primer par de hijos: Metatrón y Betlena.

La Era de las Esferas (6000,000,000 AR - 1,000,000,000 AR) editar

Nombrada así, dado que el viaje interdimensional era bastante común.

6000,000,000 AR editar

- Varias espirales (es decir, multiversos) habrían sido destruidos y sus restos, se habrían unido, creando una amalgama de fragmentos de realidades procedentes de los universos que albergaban que más tarde se conocería cómo los Cuartos Traseros.[n 1]
    - Las baklanskáips también habrían sido creadas en este proceso.

5000,000,000 AR editar

- Remanentes del Imperio Fuip Aigne escapan de su multiverso tras el colapso de su civilización llegando a la espiral de Nátalam.[r 2]
- Los ancestros de los que más tarde serán los chorts, demonibestias, súcubos e íncubos empiezan a divergir evolutivamente. Con solo las súcubos e íncubos ganando eventualmente conciencia.

4000,000,000 AR editar

- Cómo consecuencia del fallido cortafuegos que resultó ser el Abismo nace de la corrupción acumulada en este Yrrhedes, el que más tarde será padre de todos los demonios, y considerado hasta un dios entre ellos.

La Gran Guerra de los Protas contra los Horrores Cósmicos (1,000,000,000 AR - 300,000,000 AR) editar

Este periodo toma su nombre de los eventos catastróficos y de proporciones multiversales en los que los protas enfrentaron a los Horrores Cósmicos, en un conflicto que moldeó las capas de la realidad y estableció los cimientos de la existencia tal como se conoce.

1,000,000,000 AR editar

- Comienza la Gran Guerra de los Protas contra los Horrores Cósmicos.
    - La Fuente crea la magia a partir del Caos y dos de los protas la utilizan para crear nuevas razas para ayudar durante la guerra, Metatrón crea a los akeros convirtiéndose en su dios, mientras que la Fuente crea a los fey (junto con los Antiguos Altos Fey), y sus vástagos: los necrófagos y los ogroides (uno para ayudar a deshacerse de los cuerpos de los Horrores Cósmicos caídos de forma segura, y el otro como fuertes soldados de infantería adaptables).
    - Los Primigenios crean primero a los antiguos homínidos que evolucionarán para convertirse en humanos, además de ser utilizados para crear otros humanoides y no-humanos. A través de tratos con Cthaggua Luth, "El Supervisor", estos homínidos terminan en numerosos mundos como esclavos de los Horrores Cósmicos.

La Batalla de la Tormenta (968,032,169 AR) editar

- **La Esfera de las Tormentas Perpetuas, Onkarvis:** La Fuente encuentra y combate al Gran Primigenio Alengremyak, "La Tormenta", quien es derrotado. Un eco del poder del Horror Cósmico es utilizado para crear el elemento del aire y su plano elemental. Creándose así la cuarta capa de "realidad" del multiverso.
    - La primera de las magias caóticas, la magia aérea, nace y se difunde entre los protas y, en menor medida, entre las razas de los fey y los akeros.

La Batalla de la Llama Viva (937.047.615 AR) editar

- **La Esfera Fundida Thalahines:** Asherah y La Fuente encuentran y combaten al Gran Primigenio y descendiente de Ximeshassanth, "La Llama de los Khemaami-I" conocida como Cthugha, La Llama Viva, a quien destierran a la Dimensión Desolada.

La Unión de los Vampiros (892.580.230 AR) editar

- El Gran Primigenio y descendiente de Stlanitherath, "la Discordia Pestilente" conocida como Gna-Limer, el "Apático Chupasangre", es asesinado por La Fuente. El progenitor de las razas vampíricas. Asherah purificó sus descendientes del toque de los Horrores Cósmicos; sin embargo, algunos de los Verdaderos Vampiros Superiores muy antiguos todavía veneran a Gna-Limer.

- D'Hoomaumis, "la Bruja Vampírica del Buscador", es purificada por Asherah, a quien declara su lealtad, convirtiéndose en la Primera Verdadera Vampira Superior quién serviría como ancestro de los Verdaderos Vampiros Superiores, quienes luego se dividirían en las tribus ancestrales de los Gharasham, Ammurun y los Tdet. Sus hermanos menores también fueron salvados, y sus descendientes se convirtieron en las otras especies de vampiros.

La Batalla del Sublime Excavador (848.881.906 AR) editar

- **La Esfera Similar a la Proto-Tierra, Yicaiter:** La Fuente encuentra y combate al Gran Primigenio Takarneph, "el Sublime Excavador que Reina", quien es derrotado y luego desterrado a la Dimensión Desolada. Un eco del poder del Horror Cósmico se utiliza para crear el elemento de la tierra y su plano elemental. Creándose así la quinta capa de "realidad" del multiverso.
  - La segunda de las magias caóticas, la magia terrestre, nace y se difunde entre los protas y, en menor medida, entre las razas fey y akeros.

La Batalla de la Discordia Pestilente (843.251.089 AR) editar

- El Gran Primigenio Stalnitherath, "la Discordia Pestilente", es derrotado y luego desterrado a la Dimensión Desolada. Un eco de su poder es lo que otorga a las pestae sus habilidades sobre la pestilencia y las enfermedades.

La Batalla de la Horda (678.412.890 AR) editar

- **La Esfera Portadora de Vida, Baiphus:** Una de las especies serviles de los Horrores Cósmicos, llamada Misathy-Dotha, conocida también como La Horda, es eliminada por Metatrón y su hermano Wijun, Encarnación Protásica de la Caza y la Vida Faunística. Los cuerpos de La Horda son utilizados como alimento para los necrófagos, permitiendo un auge poblacional entre las razas necrofágicas.

La Batalla por el Sol (656.085.139 AR) editar

- Metatrón, junto a su hermano Ritarin, la Encarnación Protásica de la Ley y el Orden, encuentra y combate al Gran Primigenio D'Hargah, "Aquel que Usurpó el Sol", quien es eliminado. Metatrón, sin querer desperdiciar recursos, y Ritarin, buscando asegurar la muerte del Horror Cósmico, utilizan irónicamente su cuerpo como combustible para las estrellas de mundos sin vida presentes en los distintos universos. Creando así, un nuevo plano para-elemental y capa de la "realidad" del multiverso, la sexta, el del plasma.

La Batalla del Comandante (643.250.693 AR) editar

- La Fuente encuentra y combate al Dios Exterior Thanitharzat, "El Comandante", quien es derrotado y luego desterrado a la Dimensión Desolada. Más tarde, colaborará con una de las creaciones de La Fuente, el grigori Albrîhron, para vengarse de los protas primigenios por su destierro y por la posterior muerte del padre de Thanitharzat. Como recompensa, este implantará en secreto al grigori con su hijo, el larvario Dios Exterior, Sargoranophfl, "El Detestado Extinguidor de la Fuente Tiránica".

La Batalla de la Llama de los Khemaami-I (574.933.332 AR) editar

- La Fuente encuentra y combate al Gran Primigenio Ximeshassanth, "La Llama de los Khemaami-I", quien es eliminado. Un eco del poder del Horror Cósmico se utiliza para crear el elemento del fuego y su plano elemental, utilizando el propio cadáver de Ximeshassanth como núcleo y fuente de poder para el plano elemental. Creándose así la séptima capa de "realidad" del multiverso.

La Batalla del Soberano (531.194.413 AR) editar

- El Dios Exterior, hijo de Zsch-Kar, "El Emperador", y hermano de Zulthembl, "El Comandante Malévolo", conocido como Isgua'Smantal, "El Soberano", es desterrado a la Dimensión Desolada.

La Batalla del Transmutador de la Mente (403.343.835 AR) editar

- La Fuente encuentra y combate al Gran Primigenio Tu-Shath, "El Transmutador de la Mente", quien es derrotado y luego desterrado a la Dimensión Desolada. Un eco del poder del Horror Cósmico se utiliza para crear el elemento del éter y su plano elemental. Creándose así la octava capa de "realidad" del multiverso.
  - La cuarta de las magias caóticas, la magia etérea, nace y se difunde entre los protas y, en menor medida, entre las razas fey y akeros.

La Batalla del Trueno Engendrado (376.734.281 AR) editar

- **La Esfera de Tormentas Perpetuas, Onkarvis:** El Gran Primigenio y descendiente de Alengremyak, "La Tormenta", conocido como Tuluth, "El Trueno Engendrado", intenta retomar el universo de Onkarvis y el poder de su padre, pero

es desterrado a la Dimensión Desolada.

La Batalla del Tifón (300.406.781 AR) editar

- **La Esfera Oceánica, Alminia:** La Fuente encuentra y combate al Gran Primigenio Zo-Tag, "El Tifón", quien es eliminado. Un eco del poder del Horror Cósmico se utiliza para crear el elemento del agua y su plano elemental. Creándose así la novena capa de "realidad" del multiverso.
  - La quinta de las magias caóticas, la magia acuática, nace y se difunde entre los protas y, en menor medida, entre las razas fey y akeros.

La Batalla del Comandante Malévolo (300.000.000 AR) editar

- Se teoriza que los Horrores Cósmicos perdieron la guerra contra los protas con la muerte de Zulthembl, "El Comandante Malévolo", y el destierro del Horror Cósmico Supremo, Zsch-Kar, El Emperador. La mayoría de los Horrores Cósmicos fueron expulsados de la realidad donde existe la vida, siendo arrojados a la Dimensión Desolada, desde donde solo pueden influir ligeramente en otras realidades mediante intermediarios como cultistas.

Resultados de la Gran Guerra de los Protas contra los Horrores Cósmicos (300,000,000 AR - 2,600,000 AR) editar

- El para-elemento del hielo y su plano para-elemental surgen cuando La Fuente utiliza un eco del poder de Xicllaniparan para crearlo. Creándose así la décima capa de "realidad" del multiverso.
- Cinco años después de la batalla final, La Fuente y Asherah engendran a su octava hija, Quxasis, quien recibe el título de "*Diosa del Invierno y el Hielo*", otorgándole dominio sobre el para-elemento de hielo y la estación del invierno. Su pareja, Huses, es creado a partir del alma de La Fuente y recibe el título de "*Dios de la Oscuridad y los Monstruos*".
- Dagon y su consorte, la matriarca C'thyre, logran escapar heridos al anonimato de la ciudad de Ys en el mundo natal de los vodyanoy.
- Nuevas razas fey y necrofágicas surgen, incluyendo archfeys, alghouls y hagas, estas últimas nacen de una raza mágica parecida a las dríades que fue corrompida por las energías oscuras de los Horrores Cósmicos.
- Metatrón y Ritarin crean una nueva forma de magia llamada Orden, capaz de oponerse directamente al Caos de los Horrores Cósmicos. Comparten este poder únicamente con los Akeros y los Campeones de Ritarin.
- Se crea la undécima capa de "realidad" del multiverso. El nombrado posteriormente cómo Corredor Infinito. Un para-plano dónde convergen el plano etéreo y el plano astral. Y que sirve (tal y cómo le serviría a las razas mortales el plano étereo para viajar entre distintos lugares de su esfera) a los protas y a los raros caminantes planares (cómo la legendaria Ciri, los unicornios y la Cacería Salvaje con sus Navegantes) para viajar rápidamente entre realidades.
- Cthulhu es encerrado en la ciudad sumergida de R'lyeh, ubicada en el universo donde se encuentra la versión del planeta Tierra conocida como Terra Prima.
- Con la muerte de C'thalpa, "La Interna", se crea la duodécima capa de "realidad" del multiverso, el plano para-elemental del magma.
- Se crea la decimotercera capa de "realidad" del multiverso, el para-plano onírico, a través de la interacción de la memoria colectiva de las distintas especies del multiverso con el plano etéreo.[r 3]
  - Nacen con ello también la capacidad de que el multiverso pueda crear líneas temporales alternas, aumentando aún más, paradójicamente si cabe, sus infinitas posibilidades.
    - Kthanid se convierte en el guardián del para-plano onírico.
      - Se crea también, debido al para-plano onírico, la decimocuarta capa de "realidad" del multiverso, el plano de energía positivo.
- Gracias al creciente poder del Abismo y las consecuencias de la guerra, se crea la decimoquinta capa de "realidad" del multiverso, el plano de energía negativo.
  - Debido a la interacción entre los planos de energía positiva y negativa, surge el para-plano del vacío.
- La decimosexta capa de "realidad" del multiverso, el para-plano del limbo surge como producto de las interacciones del plano etéreo con el Abismo.
- Los planos, para-planos, demiplanos y semiplanos de existencia son posteriormente reordenados por los protas a modo de crear un multiverso más protegido contra los Horrores Cósmicos por si acaso escapan de la Dimensión Desolada y otras amenazas corruptas y destructoras, como los demonios del Abismo.
  - Las barreras interplanares son creadas para reforzar la reestructuración de los planos.

La Era de los Vigilantes (2,600,000 AR - 2700 AR) editar

Nombrada así, debido a que el auge de los seres conocidos cómo Vigilantes se daría durante este período.

2,600,000 - 600.000 AR editar

- Nace el universo de Nátalam.
  - Las interacciones en capas de los distintos planos con el plano astral de Nátalam dan origen a los planetas y por ende a los distintos sistemas solares.

- Se crea el planeta de Nátalam.
  - Se forman las líneas Ley en Nátalam y otros mundos, canales semifísicos invisibles a través de los cuales el poder de los planos, para-planos, semiplanos, demiplanos, etc... impregna el mundo material.
    - Se crea la luna de Nátalam, Lilvania, también conocida cómo simplemente, luna.

22330 AR - 22230 AR editar

- Se forman dunas glutámicas en la región de Nátalam que muchísimo tiempo después, será conocida cómo Ofir.

22240 AR editar

- La máscara de Uróboros es creada por el Vigilante del mismo nombre con la intención de poder ver el pasado en aquellas zonas con una fuerte huella mágica.

22230s AR editar

- Los unicornios y los qilins empezaron a divergir, tomando caminos evolutivos distintos.
- Los primeros planos de bolsillo son creados.

22230s AR - 21110s AR editar

- Los unicornios evolucionan hasta tal punto que desarrollan la capacidad de viajar a través del multiverso.

21100 AR - 21000 AR editar

- Los silvanos y los sátiros toman caminos evolutivos diferentes.

La Era de las Puertas (2700 AR - 2230 AR) editar

Nombrada así, por el uso de las Ard Gaeths (vastos portales que permiten el viaje multiversal a poblaciones enteras) por parte de varias razas tales cómo enanos y gnomos para viajar desde sus universos natales y colonizar Nátalam.

2700 AR - 2230 AR editar

- En algún punto durante este período, los elfos habrían desarrollado la arcología para integrar sus ciudades plenamente en la naturaleza.
- Para esta época, los enanos ya se habrían dividido al menos en dos grupos étnicos/subespecies, los perczwerc (los enanos de Mahakam, el enano "estándar") y los dunkelzwerc (aquellos descendientes de enanos que se habrían perdido durante la excavación de minas y acabado en la teorizada subcapa de Thíos Aine) [r 4]

2700 AR editar

- Los jslas llegan al Viejo Continente. Eventualmente, entrarán en conflicto con otras razas hasta el punto de la casi extinción, con los últimos ejemplares conviviendo junto con las dríadas en Brokilón.

2500 AR editar

- Los bobolakos llegan a lo que en un futuro serán los Reinos del Norte procedentes del este.

Entre el 2700 AR y el 1240 AR editar

- Los enanos llegan al Viejo Continente.
  - Los gnomos ya tienen pequeñas colonias en lo que sería posteriormente Mahakam y Tir Tochair.
- Los bobolakos comienzan a dividirse en tres al menos tres subespecies distintas. Una acostumbrada a enormes altitudes (más de lo que los bobolakos ya lo están), una con una apariencia más "felina" y lo que sería un bobolako estándar.

2450 AR editar

- Primer caso registrado de una mujer (de origen enano) víctima de la maldición de la estriga.

2300 AR editar

- Los vrans desarrollan la droga más tarde conocida cómo desvelo.

La Era de la Migración (2230 AR - 230S AR) editar

2230 AR editar

- Los elfos llegan en sus navíos blancos a Nátalam (y más específicamente al Viejo Continente), desde su lejano mundo natal utilizando las Ard Gaeths, después de que sus antepasados, los Aen Undod, partieran de este huyendo de una aniquilación cataclísmica que los extinguiría (la cuál se teoriza que fue el mismísimo Frío Blanco) y comenzaran a buscar nuevos mundos que colonizar por el multiverso. Dividiéndose por el camino en varias etnias/grupos de elfos.
  - Los elfos Aen Seidhe arriban a lo que en un futuro serán los Reinos del Norte y las Islas Skellige. Fundando varios reinos con el pasar del tiempo.
    - Algunos elfos Aen Seidhe arriban en una de sus naves blancas a lo que en un futuro será la región de Velen, en Temeria. Utilizan una gruta que conecta el mar con la zona interior para llegar a la región. Posteriormente, construyen un puerto en el lugar.
  - Algunos elfos Aen Elle, se asientan en Nátalam junto con sus primos Aen Seidhe. La gran mayoría continua viajando en busca de otro mundo hasta que finalmente llegan a la esfera de Faërie.
  - Los ancestros de lo que más tarde serían los elfos Aen Ghele, al llegar a Nátalam, deciden que en lugar de escapar del Frío Blanco, debían adaptarse a este. Así pues, en vez de asentarse en climas más cálidos cómo otros grupos élficos, deciden establecerse en las cuevas de hielo presentes bajo el Gran Glaciar que cubre la parte más al norte del Viejo Continente.[n 2]
  - Los elfos Aen Nílfe, también conocidos más tarde en la historia norteña como los Seidhe Negros, se asientan en lo que en el futuro será el Imperio Nilfgaardiano.[r 5]
  - Los ancestros de los que eventualmente serían los Aen Dhu[r 6] , o cómo serían más tarde conocidos por los humanos de la región, los alux (nombre corrompido derivado de la mala pronunciación de Aen Dhu) se asientan en lo que en un futuro será la Cuenca del Amapaba en el lejano sur del Viejo Continente.

2229 AR editar

- Los Aen Nílfe fundan la ciudad de Nílf Gàidh (Jardín Brumoso) en la región del Bajo Alba, que siglos más tarde se convertiría en la ciudad de Nilfgaard, capital y núcleo del Imperio Nilfgaardiano.

2200 AR - 2000 AR editar

- Los primeros contactos entre los elfos Aen Seidhe y las sirenas del Gran Mar tienen lugar.
  - Las sirenas adoptan la Lengua Antigua como su idioma, desarrollando con el tiempo el llamado Dialecto del Mar. Esta nueva lengua, derivada del élfico, se distingue esencialmente por ser una forma cantada y eufónica del idioma original.
    - Algunos elfos se trasladan a vivir con las sirenas y, gracias a las Brujas de Mar, son transformados para adaptarse a la vida marina. Así surge una nueva subraza élfica conocida como los Aen Môr o *Gente del Mar*.[r 7]
- Los primeros biomas posteriormente apodados cómo pantanos de fuego comienzan a aparecer.
- En la región que los norteños posteriormente conocerán durante mucho tiempo erróneamente cómo Haakland, aparecen los biomas de bosques megaglicinales.

2228 AR editar

- Se funda el reino élfico de Carnedd en lo que más tarde sería el futuro ducado redano y posterior región de la Liga de Hengfors del mismo nombre.
- Los elfos desarrollan la disciplina mágica de la aerokinesis.
- Se funda la organización de magos conocida cómo el Círculo de los Nueve, la cuál será, en cierta medida, la predecesora de la Hermandad de Hechiceros.

2150 AR editar

- Primer conflicto significativo entre los elfos y los vrans en lo que en el futuro serán los Reinos del Norte. Aunque las batallas son limitadas, dejan cicatrices culturales profundas en ambos grupos, marcando el inicio de una coexistencia incómoda hasta que los elfos intentasen exterminar a los vrans usando enfermedades cómo armas biológicas.

2128 AR editar

- Se pone de moda entre los enanos, la creación de jardines venenosos disfrazados cómo zonas naturales debido a sus varios conflictos con los elfos.

1500 AR editar

- Se funda el reino élfico de Dol Adalatte en el valle del mismo nombre, en lo que en un futuro será parte del reino humano de Cidaris.

- Los gnomos de Mahakam descubren el mineral posteriormente conocido cómo tacnita.

1238 AR editar

- Los enanos desarrollan las primeras sartenes, fabricadas con cobre.

1237 AR editar

- Nace Rhundurin, el herrero enano que más tarde sería legendario por su maestría en la forja.

1230 AR editar

- Los enanos descubren la aleación que posteriormente será conocida como acero oscuro.
- Los enanos inventan su famoso licor.

1187 AR editar

- Rhundurin establece su icónica forja en el Monte Carbón, en Mahakam. La forja rápidamente gana renombre gracias a la fabricación de magníficos sihils, elaborados con avanzadas tecnologías gnómicas de la época y adornados con decoraciones ricas y detalladas.

1030s AR editar

- Entre los magos élficos, se desarrolla un artefacto mágico conocido como proyector morfológico. Este dispositivo, similar a un buzón pero para hechiceros, permite grabar mensajes que luego pueden se reproducidos solo por otros magos, ofreciendo así, un nivel de seguridad mucho mayor que las cartas ordinarias.
- Los ancestros de los elfos Aen Lomesthe se establecen en lo que posteriormente será la región de Franq Occidental. [r 8]

1000 AR editar

- Los Aen Seidhe colonizan las Islas Skellige fundando allí el reino de Inigwynt (Las Islas del Viento).

837 AR editar

- A la edad de cuatrocientos años, Rhundurin fallece. Sin embargo, su forja continúa operando, preservando su reputación de excelencia y calidad incluso después de su muerte.

800s AR editar

- Un grupo de elfos Aen Seidhe funda el reino de Dol Gwyn (El Valle Blanco), con su capital ubicada en lo que hoy es Beauclair, en Toussaint. Allí construyeron magníficas ciudades de mármol blanco y marfil, conocidas por su belleza y elegancia.
  - El primer rey de Dol Gwyn, Arthach, comienza su reinado.
    - La residencia de verano de Arthach, el posteriormente conocido cómo Palacio de Arthach, es construida.

400s AR editar

- En Dol Gwyn, se construye el templo de Danamebi.
- La isla de Inis Dubh en el Lejano Norte, comienza a ser poblada por los elfos Aen Ghele.
- Surge un tercer grupo étnico/subraza de enanos. Los llamados cómo poleviks.
- Surge un cuarto grupo étnico/subraza de enanos. Los llamados cómo kultamiks.[r 9]

300s AR editar

- La princesa elfa Aen Seidhe del reino de Xin'trea, Xenthia, muere en la *batalla de Loc Muine* contra los vrans. Su espada se convierte en una reliquia que aparece de vez en cuando a través de los siglos.
- En Dol Gwyn, el templo de Termes [r 10], más tarde conocido cómo el Palacio de Termes, es construido.

280s AR editar

- Nace el posteriormente renombrado cocinero y sacerdote de Danamebi elfo Aen Seidhe Ra'mses Gor-Thon.
- Dol Gwyn se convierte en una glamocracia durante esta década, pero eventualmente vuelve a ser una monarquía.

La Era del Mar (230s AR - 1273 DR) editar

Nombrada de esta manera, dado que varios grupos humanos cómo los norteños o los tuyotukos vinieron "*desde el mar*" hacia las tierras que más tarde habitarían.

230s AR editar

- Se produce la Primera Conjunción de las Esferas.
  - Además de destruir y mezclar, la Primera Conjunción de las Esferas alumbró docenas, o tal vez incluso cientos, de otros universos.
    - Como resultado de la Conjunción de las Esferas, los mundos de la Isla de las Brumas y Nátalam quedan parcialmente conectados, como dos pompas de jabón que se pegan pero no se fusionan del todo.
    - La esfera de Shaggai y Nátalam se cruzan debido a la Primera Conjunción de las Esferas.
  - Llegan ejemplares de la hiedra conocida más tarde cómo parra afilada al mundo.
  - Llegan semillas de la especie de árbol posteriormente conocida cómo bohun upas al mundo.
  - Semillas del árbol quercus fortisfructa llegan al mundo.
  - Semillas de la planta allium llegan al mundo.
  - Semillas del árbol lipote llegan al mundo.
  - Semillas del híbrido citrus × aurantifolia más comúnmente conocido posteriormente cómo limonero llegan al mundo convirtiéndose la fruta que da en una fruta de origen *"natural"* en Nátalam.
  - Semillas del árbol palu llegan al mundo.
  - Semillas de la palmera naidí llegan al mundo.
    - Miles de criaturas de otros mundos aparecen en Nátalam como consecuencia de la Primera Conjunción de las Esferas. Al no pertenecer a ningún nicho ecológico, comienzan a afectar a los ecosistemas establecidos. Siglos más tarde, los brujos las clasificarían como monstruos y las cazarían.
      - Algunos ejemplares de doghobuns llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de ikäkolkis llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de hekatonis llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de tortudrilos llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de dragonitas llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de tiranopendras venenosas llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de syhks llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de patudos de Vhêa llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de ōcraps llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de dragones nebulosos llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de hannyas llegan al mundo, apareciendo en lugares tales cómo Bia Thin y las Islas Tuyotuki.
      - Algunos ejemplares de serpinoths llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de firos triniertor rojas llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de escarabajos negros dorados llegan al mundo.
      - Algunas criaturas metalívoras llegan al mundo.
      - Algunas ejemplares de la criatura más tarde conocida cómo carroña llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de myrmicodontes llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de grifos sangrientos de Namur llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de bonnacons llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de caladrios llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de copovaras llegan mutados al mundo, apareciendo en el Lejano Norte.
      - Algunos ejemplares de múfalos llegan al mundo, apareciendo en el Lejano Norte.
      - Algunos ejemplares de qnuásits llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de opinicuses llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de cienpieses de garras amarillas llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de dragones del bosque llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de maneki-nekos llegan a lo que serán en un futuro las Islas Tuyotuki.
      - Algunos ejemplares de bauks llegan al mundo.
      - Aparecen en el mundo los primeros ejemplares del dracónido aburrari.
      - Algunos ejemplares de abayas llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de tralfos llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de la abeja mycocera hallucifera llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de morvudd llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de diomedes llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de remorhazes llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de vixeros llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de sirrushes llegan al mundo.
      - Algunos ejemplares de bolsewkaos llegan al mundo.
      - Ejemplares de corvus huginnor y corvus muninnor llegan al mundo, apareciendo en el archipiélago de las Islas Skellige. Estos cuervos a diferencia de otras especies de córvidos, y similar a criaturas cómo los gatos y dragones, son capaces de usar magia.
      - Algunos ejemplares de erendises llegan al mundo.
    - La umbra es creada cómo producto de la Conjunción.

        - Las Ard Gaeths se cerraron como consecuencia de la Primera Conjunción de las Esferas.
    - Los kdieuas llegan al mundo. Conformando más tarde, una de las varias razas que habitarían los mares del mundo.
    - Los shuranos llegan al mundo. Sin embargo, perdieron gran parte de sus habilidades en el proceso.
    - Los jiseis llegan al mundo.
    - Los acaros llegan al mundo.
    - Los fricai salvajes llegan al mundo.
    - Las vilas llegan al mundo.
    - Los criaños llegan al mundo procedentes de la esfera de Tír na nÓg.
    - Los sátiros llegan al mundo.
    - Los maenados llegan al mundo.
    - Los rumplestiltskins llegan al mundo.
    - Los vokes llegan al mundo. [r 11]
    - Los tartarantros llegan al mundo.[r 12]
    - Una Ard Gaeth se abre en la cueva de Hen Gàidh, en lo que en un futuro será el ducado de Toussaint, trayendo a los vampiros al mundo.
        - Algunos ejemplares de la especie de vampiros sarasti llegan al mundo.
    - Varios miembros de la diversa sociedad no-humana conocida como los *Longaevi* llegan al Viejo Continente durante la Primera Conjunción de las Esferas.[r 13]
    - Los talpeures aparecen en el mundo.
    - Los yuihes aparecen en el mundo.
    - Las xanas aparecen en el mundo.
    - Las moiras aparecen en el mundo. Tomando cómo su "territorio" lo que será más tarde la región de Velen, en Temeria.
    - Una gran parte de los elepha sapiensis presentes en el mundo, caen a los Cuartos Traseros.
    - La demonio conocida posteriormente en el folclore local ebbinense como Mammuna aparece en el mundo, reclamando como su dominio el pantano que en el futuro será llamado Pantano de Pereplut, en lo que más tarde se convertirá en el reino de Ebbing.
    - Los humanos llegan al mundo.
        - Los humanos tóhanai [r 14] llegan a la posteriormente nombrada por ellos cómo isla de Tóha en el Gran Mar.
        - Los humanos lughe llegan a la posteriormente conocida isla de Tir Lughain en el Gran Mar.
        - Los humanos blakunios, aparecen en la península de Blakún, en el Lejano Sur. [n 3][r 15] .
        - Los humanos lanarios aparecen en la isla de Lanan en la zona este de lo que más tarde se conocerá cómo la región del Lejano Norte.[n 4]
        - Los humanos dogger aparecen en la región que posteriormente será conocida como la península de Doggerland, en el Lejano Este.
        - Los primeros colonos humanos, conocidos como watu, llegan a Zangvebar formando diversos grupos étnicos.
            - Hay poca información sobre su llegada; gran parte de su historia inicial es especulativa.
        - Los humanos yonguren llegan al mundo.

230s AR - 220s AR editar

- El *Período Arcaico de Zangvebar* tiene lugar.
- En varias partes del mundo a la vez, los humanos descubren y comienzan a utilizar a la magia, aunque de manera muy rudimentaria.

230s AR - 600s DR editar

- Auge y caída del Imperio de Jade en la región de Bia Thin[r 16], en el Lejano Este.
    - El Habla Imperial [r 17] se convirtió en la lengua franca para el comercio entre los diferentes estados que nacieron del colapso del Imperio de Jade.
- Lluvias de meteoritos traen el material posteriormente conocido cómo lunaver a Nátalam.

230s AR - 530s DR editar

- Los Verdaderos Vampiros Superiores se ven forzados a evolucionar rápidamente para sobrevivir tras quedar atrapados en Nátalam, desarrollando eventualmente inmunidad a la luz solar.
- Los blakunios inventan el Incienso de Somnolencia.

225 AR editar

- Los enanos celebran la primera instancia de la *Limpieza de Primavera*, que consiste en que cada clan a de enviar a sus mejores guerreros a limpiar las minas de monstruos recién despertados tras el invierno. Esta práctica se convertirá en una tradición anual.

220s AR editar

- Comienzo de la expansión y de las conquistas de los Aen Nílfe por el sur del Viejo Continente.
- Los dauk y wozgor comienzan a poblar lo que en un futuro será el territorio del principado de Creyden.
- Entre los wozgor se establece el culto a Lilit.

220s AR - 110s AR editar

- Surgen las primeras ciudades-estado costeras en Zangvebar. Las cuáles comercian y se hacen la guerra entre ellas.
  - Tribus nómadas del interior (mzururaji) forman alianzas con los habitantes costeros (wenyeji) para facilitar el comercio.

180s AR - 110s AR editar

- La *Era de los Príncipes Comerciantes* tiene lugar en Zangvebar.
  - Comerciantes adinerados monopolizan recursos y controlan rutas comerciales. Dando así origen a lo que más tarde se llamaría cómo Príncipes Comerciantes al hacerse con el poder en las distintas ciudades-estado.
    - Los Príncipes Comerciantes crean ejércitos privados y fortificaciones, dominando las ciudades-estado.
      - Conflictos internos desestabilizan la región derivados de la competividad de los Príncipes Comerciantes. Preparando el terreno para la posterior dominación Aen Nílfe.

110s AR - 770s DR editar

- Merwyn ak Darach asciende al trono del Imperio Dorado. Convirtiéndose en la primera emperatriz gobernante de este.
- Los elfos Aen Nílfe conquistan Zangvebar, incorporándola a su Imperio Dorado, explotando divisiones entre las ciudades-estado.
  - Los Príncipes Comerciantes se convierten en gobernantes títeres.
  - La conquista Aen Nílfe introduce indirectamente la magia a los zangvebarianos.
  - Los Aen Nílfe comienzan a esclavizar a los zangvebarianos.
    - La esclavitud provoca levantamientos y movimientos de resistencia.

100s AR - 1 editar

- El dragón dorado Zerrikanterment crea el desierto Korath, aislando así a las florecientes poblaciones de lo que más tarde se convertiría en los habitantes de Zerrikania.
  - Al menos una parte de este desierto, la más cercana al mar interior conocido más tarde cómo Mar del Dragón acabará por poseer una sección con dunas de sal.
- Formación de los primeros clanes esteparios en Zerrikania.
- El Oasis es descubierto y poblado.
- Una parte de las tribus humanas presentes en lo que más tarde sería Zerrikania se separan y colonizan la sabana.
- Comienza la construcción del Templo de Zerrikanterment.

1 editar

- La Resurrección tiene lugar. Los ancestros de los humanos norteños, exiliados de su mundo de origen tras su destrucción, llegan a Nátalam. Este evento, conocido cómo La Resurección, marca el inicio de una nueva era para sus culturas, simbolizando un, valga la redundancia, renacimiento tras la ruina de su hogar anterior. En su llegada, establecen un calendario en común cómo símbolo de unidad entre las diversas lenguas y tradiciones que trajeron consigo. Este momento fundacional se convierte en el punto de partida del que, siglos más tarde, sería reconocido como el calendario norteño, cuando los exiliados y sus descendientes comienzan a establecer lo que será los Reinos del Norte en un futuro tras el Desembarco de los Exiliados aproximadamente siete siglos después.

1 - 760s DR editar

- La *Primera Edad Oscura* tiene lugar. Nombrada así, dado la falta de registros históricos de muchos grupos humanos, entre ellos, los norteños.

10 DR editar

- Según las leyendas de Skellige, la diosa Freya plantó durante esta época el árbol sagrado que se encuentra en el corazón del Jardín de Freya, ubicado en la isla de Hindarsfjall.
- En Blakún, se funda la ciudad de Istuntan. Una de las ciudades humanas más antiguas del mundo.

50 DR editar

- Se finaliza la construcción del Templo de Zerrikanterment.
- Se establece el calendario zerrikano.

300 DR editar

- Se comienzan a cultivar calabazas en la Cuenca del Amapaba.

400 DR editar

- El mijo comienza a ser cultivado en la región de Bia Thin.
- Los enanos inventan el pretzel.

500 DR editar

- Las higueras comienzan a ser cultivadas en la península de Melukka.

En algún punto durante el siglo 7 editar

- Surgen los Paladines de Zang en Zangvebar, guerreros que lideran la resistencia contra los elfos Aen Nílfe.
- En Melukka, se descubre el mineral posteriormente conocido cómo azuramita. El cuál tiene la curiosa propiedad, de absorber la energía psíquica a su alrededor.

600 DR editar

- Se funda el reino élfico Aen Seidhe de Caed Neen en lo que más tarde sería el actual Bosque Picado en Aedirn.

650 DR editar

- Los reportes más antiguos de la existencia de banshees del desierto en la región Ofir datan de esta época.
- Los migwesk inventan el vino de diente de león.

702 DR editar

- Por esta época, el dialecto Ellyon, hablado principalmente por los elfos Aen Woedde (no confundir con el dialecto Ellylon de los elfos Aen Elle), se ha vuelto casi ininteligible para los hablantes de la Lengua Antigua.
- Se crea el cementerio élfico de Caedva Gaenvid en el reino élfico de Caed Neen.

720 DR editar

- Se cree que habría nacido para esta época, uno de los que más tarde, serán los tres primeros reyes legendarios de los Reinos del Norte. Dezmod, el fundador del reino de Temeria.

760s DR editar

- Los norteños llegan al norte del Viejo Continente, las civilizaciones humanas ya están presentes en otras partes del mundo (la gente también se asienta en el sur).
  - Conocido como el *Primer Desembarco* o *Desembarco de los Exiliados*, este acontecimiento es muy importante para la historia de los norteños. Lo más probable es que los norteños desembarcaran en la desembocadura del Yaruga y en el delta del Pontar.
    - Una vez en tierra, el primer mago humano norteño, Jan Bekker, no tardó en descubrir y aprovechar la Fuerza que allí se encontraba y los humanos establecieron el primer asentamiento. Los elfos y otras razas no-humanas tardaron varios cientos de años en darse cuenta de la creciente amenaza que suponían los recién llegados.
      - Cuando los norteños llegaron a lo que ahora se conoce como los Reinos del Norte, trajeron consigo una gran variedad de lenguas, cada una procedente de los distintos pequeños grupos que participaron en el Desembarco de los Exiliados.
        - Cuando estos colonos empezaron a establecerse, surgió rápidamente una lengua criolla conocida como la lengua común norteña. Este desarrollo no solo se vio impulsado por las interacciones entre sus propios grupos dispares, sino también por los encuentros —a veces cooperativos, a veces hostiles— con las poblaciones humanas indígenas de la región, como los dauk, wozgor, markee, migwesk y otros. Además, los norteños interactuaron con razas no-humanas que ya habitaban la región, como los elfos Aen Seidhe, los enanos, los vrans y otros. Con el tiempo, esta mezcla de influencias lingüísticas dio lugar a una lengua común, conocida como habla común o lengua común, nacida de la necesidad y el intercambio cultural mutuo.
- Nace Agnes de Glanville, la primera mujer en convertirse en hechicera (al menos en lo que a registros norteños se refiere). Fruto de la unión de dos de los exiliados que llegaron a las tierras del norte durante el *Desembarco de los Exiliados*.
- Los norteños traen consigo a los ancestros de los que serán las varias razas de perros de los Reinos del Norte.
- Los norteños encuentran a los ancestros de las distintas razas de los futuros gatos domésticos norteños y los

domestican.
- Los norteños (re) inventan el xylospongio para limpiarse después de hacer deposiciones.
- Los primeros humanos llegan a la isla de Basilia procedentes de un lugar de origen desconocido. Hasta el descubrimiento y colonización del Continente Occidental en el siglo XIV, los norteños se refieren a Basilia como «la isla del fin del mundo», por ser el lugar más occidental conocido.

760s DR - 1350s DR editar

- La expansión de la civilización humana en los Reinos del Norte y la explotación intensiva de los recursos naturales, especialmente los bosques, llevan a la casi total desaparición de los criaños en la región.
  - La mayoría de ellos se refugia en el bosque de Brokilón.
- El Vigilante posteriormente conocido cómo El Cuentacuentos hace su aparición en el mundo durante este período.

767 DR editar

- La ciudad élfica de Xin'trea es abandonada por los elfos Aen Seidhe debido a la creciente expansión humana hacia el este. Sobre sus ruinas, los humanos fundan la ciudad de Cintra, que con el tiempo se convertirá en la capital del reino homónimo.

12 de abril editar

- Nace el legendario arquitecto Vegidan Siet en la fortaleza (posterior ciudad) de Ortagor, el primer asentamiento de lo que, en el futuro, será el reino de Cintra.

760 DR - 960 DR editar

- Desarrollo del estilo arquitectónico norteño primitivo.
  - Aparecen por primera vez los techos abovedados en los templos dedicados a Melitele.
  - Comienza la construcción de las primeras ciudades fortificadas en Redania y Temeria, a medida que los Reinos del Norte expanden sus fronteras.
- La que más tarde será la dinastía del reino de Cidaris, surge de la unión de los humanos que fueron a colonizar esa zona (perteneciente por aquel entonces al reino élfico de Dol Adalatte) y los elfos que allí la habitaban.
  - Surgen los primeros semielfos en los Reinos del Norte.
    - Eventualmente, debido a la mezcla entre ambos grupos, los humanos heredan el reino de Dol Adalatte, el cuál crece en tamaño, conquistando lo que más tarde será Attre y Bremervoord. Dando así lugar, al reino de Cidaris, nombrado de esta manera, en honor a su primer rey, Cidario.
- Se produce el primer baby boom norteño. Gracias a este fenómeno, los humanos norteños vencen a las otras razas y se imponen.
- Se establece el culto a Lugh en Tir Lughain.
- El declive y colapso del Imperio Dorado de los Aen Nílfe tiene lugar. Con cada año, perdiendo más territorio que el anterior.

770 DR editar

- Se funda el reino de Redania, con capital en Novigrado.
- Se establece el culto de Kreve entre los norteños.
- Se establece el culto a Aphrodena[r 18] entre los norteños.
- Nace el futuro mago Gereth d'Aullien.

770s DR editar

- La mampostería de piedra se generaliza entre los norteños, marcando una transición de las fortificaciones de madera a las de piedra en asentamientos clave.
- El poder de los Aen Nílfe en Zangvebar colapsa debido a rebeliones y guerrillas.
  - La transición a la independencia de Zangvebar tiene lugar.
    - Zangvebar se reorganiza en estados independientes, aunque plagados de luchas internas.
      - Los Paladines, inicialmente héroes, son criticados por prácticas autoritarias.
        - Zangvebar se alía con el Imperio de Oshan del Sur para así conseguir estabilidad, convirtiéndose en estado vasallo y luego en provincia.

770s DR - 870s DR editar

- La *Era del Imperio de Oshan del Sur* tiene lugar en Zangvebar.

777 DR editar

- Surgen los primeros replicantes, fruto de la unión entre dopplers (adoptando la forma de miembros de otras razas) y elfos, humanos, enanos, gnomos, entre otros en los Reinos del Norte.
- Nace el legendario héroe (para los humanos) y villano (para los no-humanos) tuyotuko Rekkū no Kensei en la isla de Tawarisi, en el archipiélago Tuyotuki.
- El enano Tharok Trunla descubre el metal conocido cómo kimdita.

777 DR - 877 DR editar

- Los replicantes comienzan a ser perseguidos en los Reinos del Norte al ser considerados abominaciones por la mayoría humana. Esta persecución deriva en su casi total exterminio, obligando a muchos a vivir en xenrías o reservas. A pesar de esto, su existencia (junto con la de los dopplers) despierta el interés de los magos humanos, lo que eventualmente lleva al desarrollo de la disciplina mágica del poliformismo.
  - Para escapar de la persecución, numerosos replicantes huyen hacia el este, encontrando refugio en tierras como Zerrikania o la región de Bia Thin.
  - Por otro lado, un grupo de replicantes opta por esconderse bajo tierra, uniéndose a otras razas como las buccas, quienes también buscaron refugio en las profundidades tras la llegada de los norteños.
- Se establece el culto a Koayemo [r 19] entre los norteños.

780s DR editar

- Se construyen los primeros acueductos rudimentarios en el sur de lo que más tarde será el reino de Cintra, inspirados en la ingeniería enana.
- Los escribas de las distintas cortes de los Reinos del Norte redactan las primeras crónicas norteñas, lo que supone el inicio de la historia registrada de los norteños en la región.
- Los norteños y nilfgaardianos domestican a las gallinas salvajes, dando así origen con el pasar de las décadas, a la gallina doméstica.
- En Zangvebar y la Cuenca del Amapaba se empieza a cultivar la tapara.
- En la península de Pò-lôk [r 20], en el Lejano Este, se funda el país de Sìn Tiòhông. [r 21]

786 DR editar

- Nace el futuro mago Gerhart de Aelle.
- Los primeros ejemplares de radimanes son registrados en Zangvebar.
- Se (re) funda la sociedad secreta conocida cómo la Sociedad Astada en Tenoch.

En algún punto durante el siglo 9 editar

- Se produce el primer contacto entre Zangvebar (y el todavía aún no imperio) reino de Nilfgaard, estableciendo relaciones comerciales.
- Un grupo de emigrantes norteños se establece en la región de Franq Occidental y funda el reino de Hiruliya. Con ellos, introducen el feudalismo, transformando la vida de los habitantes humanos y no- humanos que ya poblaban la zona.[r 22]
- El dragón marrón Fetanahuir tiene un total de 30 hijos con la dragona púrpura Kamuyaela.

800s DR editar

- El área de lo que más tarde sería la región de Tannefors que sería parte de la Marcha del Este y posteriormente de la Liga de Hengfors es explorada por comerciantes y mercenarios de las Islas Skellige.
- Un pequeño grupo de Aen Seidhe, formado por unos pocos cientos de elfos, abandona los Reinos del Norte y se asienta a lo largo de las Montañas Ardientes. Este grupo pasaría a conocerse posteriormente como los Aen Feainne.
- La primera edición del Festival de la Llama Verde tiene lugar en el reino de Hiruliya.
- Gracias a la todavía no prohibición de la necromancia y la caza de dragones, los primeros dracoliches son creados en los Reinos del Norte.
  - Gracias a la creación de los dracoliches, la presión para la prohibición de la necromancia hacia la Hermandad de Hechiceros en los Reinos del Norte, crece.

810 DR editar

- Nace el sabio elfo Aen Seidhe Simlas Finn aep Dabairr, padre de la legendaria Francesca Findabair.
- El sacerdote de Kreve Hugues de Napeys funda la primera orden de caballería de los Reinos del Norte, la Orden de la Rosa Blanca.
  - Hugues de Napeys se convierte en el primer gran maestre de la Orden.
- En lo que hoy son las tierras que abarcan desde Toussaint hasta al noroeste de lo que los norteños consideran Haakland, se funda la que será posteriormente conocida cómo la primera dinastía de Toussaint, la dinastía de los Sang Real por parte de Wilhelm "El Temerario".
- Nace el Verdadero Vampiro Superior, Joachim von Gratz en Oxenfurt, Redania.
- Los hechiceros humanos norteños descubren la existencia del Plano Para-Elemental de la Electricidad, desarrollando

poco después hechizos que extraen de este Para-Plano, cómo Hiedras de Gerhart.

811 DR editar

- Se funda la ciudad de Puente Blanco en el reino de Temeria.
- Se establece el culto a Morgirup entre los norteños. [r 23]

820 DR editar

- Se funda la Facultad de Medicina y Herbología en la Universidad de Oxenfurt, ubicada en la ciudad homónima.

830 DR editar

- En Oxenfurt se completan las renovaciones de un antiguo acueducto élfico, transformándolo en una depuradora experimental. Aunque funcional, su eficacia y reputación son objeto de controversia entre los académicos y habitantes de la ciudad.

835 DR editar

- El *Pacto de la Unión Novigradiana* es firmado.

830 DR - 836 DR editar

- La *Guerra de los Seis Años* tiene lugar entre Cintra y Temeria.
  - La familia del príncipe Venger, gobernantes de Attre se alían con el rey Adbank, lo que lleva a la familia tras la derrota de su bando en la guerra a abandonar Attre y marchar a lo que más tarde, sería el reino de Aedirn, en dónde uno de sus miembros, el ya mencionado príncipe Venger, fundará la ciudad de Vengerberg y se convertirá en el rey de un nuevo reino, el valga la redundancia, reino de Aedirn, y por ende, el progenitor de la Dinastía Aedirniana.
- Los alquimistas norteños y franqos descubren múltiples espíritus alquímicos.

836 DR editar

- Termina la *Guerra de los Seis Años*.
  - Raffard "El Blanco" pone fin a la Guerra de los Seis Años entre los reyes en conflicto. Aunque no gobierna oficialmente, se convierte en el primer consejero del rey mentalmente enfermo de Temeria, ejerciendo el poder desde las sombras.

838 DR editar

- Se inaugura la academia mágica para mujeres de Aretuza en la isla de Thanned, en Redania, fundada por la hechicera Klara Larissa de Winter.
- Se adoptan las leyes redactadas por Herbert Stammelford, Aurora Henson, Ivo Richert, Agnes de Glanville, Geoffrey Monck y Radmir de Tor Carnedd, conocidas como las Leyes de la Magia.
- Se forma el Capítulo del Don y el Arte, marcando el inicio de la *Guerra de la Hermandad*. Este conflicto enfrenta a quienes se oponen a someterse a las leyes del Capítulo contra aquellos que apoyan su cumplimiento.

839 DR editar

- Se funda la academia de magia solo para hombres de Ban Ard en la ciudad del mismo nombre.
- Se funda la organización conocida como los trancos, que serán los predecesores de los rangers en gran medida.

840 DR editar

- Los primeros monstruos creados por el hombre en tierras norteñas, los llamados gusanos controladores de mentes, son creados por magos en el castillo de Rissberg.
- Se produce un cisma en la Orden de la Rosa Blanca, el cuál desemboca en la fundación de la Orden de la Rosa Azul, la cuál se establece en Nazair.

839 DR - 900s DR editar

- Euclides Croft se convierte en el primer rector de la academia de Ban Ard.
- Los primeros bacolés aparecen en los Reinos del Norte, Franq y lo que más tarde será el Imperio Nilfgaardiano. [n 5][r 24]

850 DR editar

- Comienza la *Guerra de las Dagas*.
- Se desarrolla la disciplina mágica del poliformismo entre los magos humanos.
- Se crean los primeros nerviomuertos por parte de magos en el castillo de Rissberg.
- En Bia Thin se descubre la miel de brea.
- Los norteños comienzan a utilizar el nombre de *Los Inmortales* para referirse a las deidades principales de su complejo panteón.

860 DR editar

- La *Guerra de la Hermandad* concluye, resultando en la muerte de muchos magos, incluido el legendario Raffard "El Blanco."

867 DR editar

- Se (re)inventa el póker entre los norteños.
- Se (re)inventan las damas entre los norteños.
- Nace Brouver Hoog en Mahakam, quien en el futuro se convertiría en el gobernante de los enanos, gnomos, bobolakos y vrans que allí habitan.
- Se establece el culto a Stribog en Cidaris.
- El posteriormente legendario Erlend an Craite, también conocido cómo Erlend "Puño de Hierro" asciende al trono de las Islas Skellige.

868 DR editar

- Se establece el culto a Perun en Emblonia.
- Se (re)inventa el ajedrez entre los norteños.

870s DR editar

- Declive y desaparición del imperio de Oshan del Sur.
  - Zangvebar gana independencia y surge el Imperio de Mzaliwa wa Usiku.
- Erlend an Craite comisiona su posteriormente legendaria espada llamada *Filo del invierno* a los herreros enanos de Mahakam. Quiénes la diseñan y fabrican meticulosamente, llegando incluso, a emplear fuego de dragón para templarla.

870s DR - 970s DR editar

- Ascenso, declive y desaparición del Imperio de Mzaliwa wa Usiku.
- El Verdadero Vampiro Superior apodado simplemente cómo Campeón de Tesham Mutna aterroriza la región de lo que más tarde será Toussaint.

890s DR editar

- Los primeros abogados comienzan a surgir en los Reinos del Norte, en su mayoría mujeres que habían ingresado a Aretuza pero, por diversas razones, decidieron o se vieron obligadas abandonar su formación como hechiceras. La Hermandad de Hechiceros, en un intento por ofrecerles una alternativa profesional, les permitió dedicarse a la práctica del derecho, una disciplina que empezaba a emerger en aquella época tras que los reinos humanos alcanzasen un siglo y poco de existencia. Esta nueva posibilidad les brindó una salida frente a las expectativas sociales predominantes de la época, que en muchos reinos las limitaban a roles domésticos como amas de casa.

890 DR editar

- La hechicera Agnes de Glanville publica el libro *El misterio de los misterios*, un tratado mágico acerca de dos criaturas capaces de usar la magia: los gatos y los dragones.
- Primeros avistamientos por parte de los humanos norteños y ofiris de los misteriosos Vigilantes. Lo que llevará a la invención de la figura mitológica del ángel por parte de estos.
- El mago e inventor Ortolano inventa el catalejo y los prismáticos. Estos inventos se convierten de los pocos que no son saboteados por sus "colegas" magos.
- Nace el legendario héroe norteño Zatret Voruta, quién es entregado a los enanos.

891 DR editar

- Marineros de Skellige descubren la isla de Ard Hugtand tras perder el rumbo y aventurarse más allá del cabo Melitele, en Poviss, adentrándose en lo que más tarde sería conocido cómo la región del Lejano Norte. Nombran la isla como *El Colmillo del Pensamiento más Alto* en su lengua madre, inspirado en su peculiar formación geográfica: una montaña blanca en forma de colmillo que parece rasgar el cielo y alcanzar la morada de los dioses. Pronto comienzan a circular leyendas sobre este lugar entre los isleños, asegurando que aquellos que logren escalar la

montaña serán bendecidos por los dioses con iluminación y sabiduría.

900s DR editar

- Colonos procedentes de Redania y Yamurlak se asientan en lo que sería la futura región de Tannefors de la futura Liga de Hengfors. Sin embargo, en vez de jurar lealtad a Redania o Yamurlak, estos deciden fundar sus propios pequeños reinos en la zona.

900s DR - 1267 DR editar

- Gerhart de Aelle se convierte en el segundo rector de la academia de Ban Ard hasta el año en que fallece.

900 DR editar

- Carla Demetia Crest se gradúa con honores de la academia de Aretuza. Con el paso de los siglos, será reconocida como una de las alumnas más ilustres y destacadas en la historia de la academia.
- Nace el Verdadero Vampiro Superior, Dettlaff van der Eretein en Nazair.
- Se construye la fortaleza de Kaer Almhult en Skellige para servir como sede del rey, aunque este plan nunca se lleva a cabo.
- Se establece el culto a Loki en las Islas Skellige.
- Se establece el culto a Morrigan en el Sagrado Sicomoro de la Montaña Gwyd en Cintra. Allí se construye un castillo junto con una capilla para las sacerdotisas del culto.

900 DR - 1000 DR editar

- La Horda Cuchaq invade los Reinos del Norte, y más específicamente, lo que sería posteriormente el reino de Kaedwen, por aquel entonces, un territorio compuesto de ducados independientes enfrentados entre sí que eventualmente se unirían y crearían un reino. La Horda acabaría teniendo éxito en su invasión. Pues las fuerzas de los divididos ducados, no tenían ninguna posibilidad contra la enorme y unificada Horda que les atacó, a la que apodaron la *Horda sin Rostro* debido a las máscaras que llevaban muchos jinetes. La mayoría de los ducados no tardaron en plegarse a los invasores para no ser exterminados ofreciéndoles riquezas y/o incluso pactos matrimoniales al Khan que lideraba la fuerza Cuchaq.
  - Una plaga de la enfermedad posteriormente conocida cómo fuego mental azota la región. Ayudando indirectamente a la Horda Cuchaq en su invasión.

910 DR editar

- Se establece el culto a Devana en Brugge.
- El culto a Hern se establece en Skellige.
- El legendario héroe norteño, Zatret Voruta, forja su mítica espada conocida como *Estrella de la Mañana*.
- En las Islas Sundalaicas [r 25], se descubre el metal conocido cómo zardazilium.[r 26]

911 DR editar

- Se establece el culto a Zoria en Verden.
- Se establece el culto a Eskulap también conocido cómo Aesculapius en Lyria.
- En la región de Ofir se desarrolla la magia rúnica y glífica.
  - Nacen los primeros Encantadores.
- Nace el Verdadero Vampiro Superior, Vincent van Moorlehem.
- En Nazair, se descubre el posteriormente nombrado cómo basílico de Nazair. Una variante adaptada a climas más templados de la planta aromática tropical.
- En Redania, se establece la dinastía redana de los Moskovitz de los Gatos Marinos, conocidos por ser mecenas de las artes y admiradores de la cultura élfica.

915 DR editar

- Nace el futuro espadachín y poeta elfo Aen Seidhe Nissail.
- Los hiruliyenses desarrollan la disciplina de la grafología.

916 DR editar

- Se establece el Círculo Druídico de Velen en la región homónima del reino de Temeria.
- Se funda el grupo de artesanos, actores y bardos conocidos cómo *Los Creadores Sempiternos* en Tretogor, Redania.

920 DR editar

- Carla Demetia Crest inventa un hechizo protector que más tarde será conocido como *Viento Albo de Demetia Crest*,

un escudo de energía capaz de proteger a su usuario y a quienes se encuentren dentro de su radio de acción de cualquier peligro externo.

920s DR - 930s DR editar

- Se construye el castillo Drahm, que durante generaciones será el hogar de los Moskovitz de los Gatos Marinos.
- En Rissberg, un experimento da cómo resultado accidental al monstruo que posteriormente será cómo Rezume Filosofal.

926 DR editar

- El rey Venger fallece a los 80 años de edad. Su hijo Ros asciende al trono cómo Ros I de Aedirn.
- En el Lejano Norte, sus habitantes desarrollan el posteriormente llamado trineo kupuk.

930 DR editar

- La ciencia norteña descubre la existencia de los mutágenos azules, rojos y verdes, así como sus variantes menores y mayores.

940 DR editar

- Casi un siglo después de que los Aen Seidhe emigraran a las Montañas Ardientes, comienza a surgir el dialecto zerrikano de la Lengua Antigua. Esta evolución lingüística se produce a medida que los elfos entran en contacto con los zerrikanos. Con el tiempo, el dialecto evoluciona hasta convertirse en una lengua distinta, similar al desarrollo de la lengua nilfgaardiana y el jargón de Skellige. Con el tiempo, se convierte en la lengua oficial del reino de Zerrikania.

Otoño editar

- Nace el futuro miembro de la Orden de los Brujos, Rhys.

941 DR editar

- Nace el futuro miembro de la Orden de los Brujos, Madoc.
- Ros I de Aedirn funda la ciudad de Rosberg.

942 DR editar

- Nace el futuro miembro de la Orden de los Brujos, Klef.

25 de febrero editar

- Nace el futuro fundador de la Escuela del Grifo, Erland de Larvik, en la aldea de Larvik, en la isla de Hindarsfjall, en el archipiélago de Skellige.

23 de abril editar

- Nace Jagoda en las afueras de la ciudad de Vengerberg, en Aedirn, quien en un futuro cercano se convertirá en una de las primeras candidatas mujeres en ser sometida a la Prueba de las Hierbas para convertirse en brujo.

943 DR editar

- Nace el futuro fundador de la Escuela de la Víbora, Ivar "Ojo Malvado".

944 DR editar

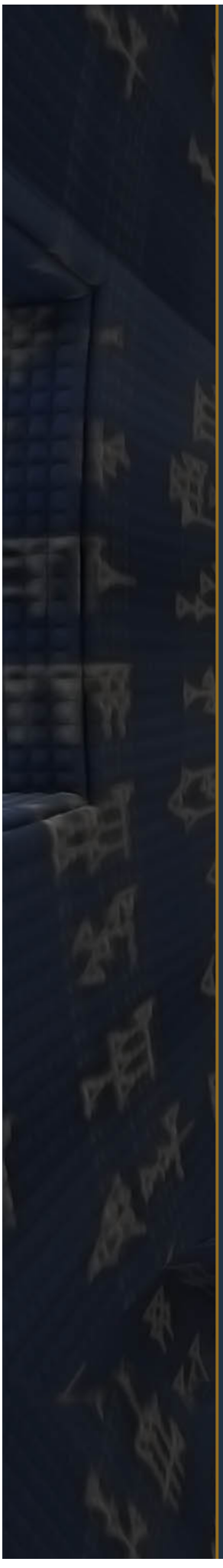
- Nace el futuro fundador de la Escuela de la Mantícora, Iwan.

946 DR editar

- Ros I de Aedirn fallece a los 43 años de edad, tras caerse de su caballo y ahogarse en un río.
- La hija y única heredera de Ros, la nieta de Venger, Aedireen asciende al trono. Convirtiéndose en la primera mujer gobernante del reino y no una consorte. Su influencia es tal, que eventualmente el reino acaba de adquirir su nombre en honor ella.

950s DR editar

- Carla Demetia Crest es enviada como espía por la Hermandad de Hechiceros para infiltrarse en la Orden de los



Brujos, bajo la fachada de ser una maga renegada dispuesta a ayudarlos. Durante varios años, Carla vive entre los miembros de la Orden, recopilando información valiosa sobre sus prácticas, incluyendo los secretos de su famosa Prueba de las Hierbas. Posteriormente, entrega a la Hermandad un manuscrito titulado *La Prueba de las Hierbas y otras muy secretas prácticas de los brujos, con los propios ojos contempladas*, que es resguardado en los sótanos de Aretuza para su mayor seguridad. La Orden nunca descubre su verdadera identidad.
- La orden de mujeres guerreras Faithel es fundada en Zerrikania.
- Alzur viaja por los Reinos del Norte, reclutando, tomando (a la fuerza) o comprando niños para convertirlos en los primeros brujos.
  - La mayoría de estos niños provienen de mujeres identificadas como brujas. A raíz de este hecho, la futura Orden de los Brujos recibe su nombre, ya que la primera generación estaba compuesta mayoritariamente por hijos de brujas, quienes fueron exterminadas poco después.
  - Erland de Larvik es vendido por su madre al mago Alzur.
- Los primeros brujos son creados por los magos renegados Alzur, su maestro Cosimo Malaspina y el aprendiz de Alzur, Idarran de Ulivo.
  - Cosimo Malaspina crea los extractos, inspirado en el discurso que su aprendiz Alzur le dió a los reyes que financiaron la Orden y la frase en este « A veces uno necesita a un monstruo, para matar a un monstruo ». Estos extractos, son decocciones que los brujos pueden preparar a partir de los monstruos que han matado, y que, al igual que los elixires pueden otorgarles ciertas ventajas a la hora de combatir.
- Los primeros brujos descubren que la sal no sirve para ahuyentar a espectros, sino al contrario, que los atrae.

951 DR editar

- Se funda la Orden de los Brujos en el castillo de Morgraig.

953 DR editar

- Las primeras niñas son sometidas a las mutaciones brujeriles por Alzur y sus compañeros magos en Morgraig. Trágicamente, todas ellas perecen, siendo Jagoda, la última en sucumbir.

957 DR editar

- La versión más antigua de la canción popular *La Marcha del Brujo* puede datarse. Se atribuye a Galanthea y, supuestamente, estaría inspirada en Erland de Larvik, el futuro fundador de la Escuela del Grifo.
- Los magos de la Orden de los Brujos, descubren que, cómo efecto secundario de las mutaciones, los brujos no sufren de problemas dentales cómo caries, sarro, etc..

957 - 958 DR editar

- La primera generación de brujos inicia La Senda.
  - Erland de Larvik emprende su primera cacería en el sur de lo que más adelante sería Kaedwen, luchando contra una horda de demonios podridos.

960s DR editar

- Algunos clanes enanos empiezan a subcontratar brujos para ayudarlos en la *Limpieza de Primavera*.
- La Orden de los Brujos desarrolla una Señal basada en los rayos psi.

960s DR - 1360s DR editar

- Una parte de los Aen Nílfe supervivientes a la caída de su imperio, se habrían exiliado en la teórica subcapa de Thíos Aine. Evolucionando hasta convertirse en los Aen Tanddae o *la gente subterránea*.[r 27]

961 DR editar

- Alquimistas temerios desarrollan una poción somnífera tan potente que provoca que quien la consuma parezca muerto. Como efecto secundario, al despertar, la persona queda temporalmente paralizada.

962 DR editar

- Silvester Bugiardo, un mago renegado de la Orden de los Brujos, escribe el Liber Tenebraum (Libro de las Sombras), el primer bestiario riguroso sobre monstruos utilizado por los brujos.
- Los alquimistas asociados a la Orden de los Brujos descubren que la miel blanca es eficaz para eliminar cualquier rastro de los elixires usados por los brujos en sus cuerpos.
- La Orden de los Brujos desarrolla una variante de esta poción, adaptada a sus necesidades. Esta versión, es un elixir mantiene los efectos de parecer muerto, pero elimina la parálisis posterior y permite al brujo permanecer consciente durante el proceso. Esto la convierte en una herramienta eficaz para engañar a ciertos tipos de monstruos y tenderles emboscadas.

964 DR editar

- El Bruto de Lyria, una poderosa y terrible demonibestia, aterroriza a Lyria, Rivia y Spalla, matando a casi 200 personas antes de su muerte a manos del Verdadero Vampiro Superior Dettlaff van der Eretein.
- Nace el futuro rajah de Telmun, Kalki Balan en el reino homónimo de la península de Melukka.

965 DR editar

- Se funda el Mercado Gris en Nazair.
- En Hiruliya se desarrolla la disciplina de la alquimia conocida cómo alquimia mineral.
- En N´vah se desarrolla la droga alucinógena conocida cómo sueño neblinoso.

967 DR editar

- En la ciudad de Maribor, Alzur invoca involuntariamente un enorme viy tras lanzar su famoso hechizo, la Cruz Doble de Alzur. El viy resulta incontrolable y, antes de huir, causa estragos, provocando la muerte de Alzur y destruyendo media ciudad.
  - Madoc, un miembro de la Orden de los Brujos y probablemente el primer brujo en existir, se encuentra más tarde con la criatura, conocida a partir de entonces como el *Viy de Maribor*. Se desconoce su destino tras enfrentarse al monstruo. Algunos dicen que pereció en la batalla; otros dicen que resultó herido y huyó, llegando finalmente a las tierras del Lejano Sur después de muchos años, donde fundó una escuela de brujos, sin saber que la Orden de Brujos a la que pertenecía se había extinguido.

970s DR editar

- La familia Aksum asciende al poder, estableciendo el Reino de Zangvebar.

Finales de la década de los 970 editar

- La Orden de los Brujos comienza su colapso gradual tras la traición de Arnaghad.
  - El incidente comienza cuando otro miembro de la Orden, Rhys, negocia un precio por matar a un chort que había estado aterrorizando una aldea de las tierras altas de lo que más tarde sería Kaedwen. Arnaghad también llega a la aldea, con la intención de cazar al chort y reclamar la recompensa. Cuando descubre que otro brujo ya ha aceptado el contrato, Arnaghad se enfurece. Localiza a Rhys en el bosque y le ataca con saña, cortándole desde el hombro hasta la cintura. Rhys escapa por los pelos atrayendo al chort hacia Arnaghad, obligándole a luchar contra el monstruo y permitiendo a Rhys huir a Morgraig, el castillo de la Orden.
    - Sabiendo que los demás brujos tratarán de castigarle por su transgresión, Arnaghad llega a Morgraig con un grupo de fieles seguidores. El enfrentamiento se convierte rápidamente en una batalla. Durante la lucha, Arnaghad ataca a su compañero Erland de Larvik, hiriéndole gravemente en la cara. Aunque al final la Orden gana la batalla, sufre grandes pérdidas. Arnaghad y los miembros supervivientes de su grupo huyen a las Montañas Amell, donde acabará fundando la Escuela del Oso.

970s DR - 1300s DR editar

- La *era del Reino de Zangvebar* tiene lugar en el territorio homónimo.
  - Estabilidad y crecimiento económico bajo la dinastía Aksum.

971 DR editar

- Al año siguiente, Arnaghad funda la escuela del Oso en la fortaleza de Haern Caduch, afirmando que el propósito de un brujo es simplemente aceptar contratos, matar monstruos y cobrar monedas, rechazando cualquier otro ideal como una tontería impulsada por el ego.
  - Justo un año después de la partida de Arnaghad y sus seguidores de Morgraig, la historia se repite. Ivar "Ojo Malvado", junto con un grupo de brujos leales a él, traiciona a Arnaghad y al resto de los Brujos Osos, lo que lleva a la fundación de la Escuela de la Víbora.

972 DR editar

- Mientras el grupo de Ivar "Ojo Malvado" se adentra en las montañas de Tir Tochair en busca de una fortaleza para establecer la Escuela de la Víbora, se forma una división entre los miembros. Iwan, un brujo destacado dentro del grupo, no está de acuerdo con la visión de Ivar.
  - Junto con otros que comparten sus dudas, Iwan se separa del grupo y se dirige hacia el Paso de Elskerdeg, situado en las afueras del desierto de Korath.
- La Orden de los Brujos continúa su lento colapso.
  - Tras los disturbios provocados por la violencia de Arnaghad contra un compañero de la Orden y la posterior formación de las escuelas del Oso y la Víbora, surgen disputas en el seno de la Orden sobre lo que constituye

exactamente la base y el código de la profesión de brujo. Más de una docena de jóvenes miembros de la Orden, liderados por el semielfo Kodan, creen que pueden mejorar el proceso de mutación y construir una orden mejor por sí mismos, superando a sus predecesores y ganándose el respeto tanto de los pobres como de los poderosos del Viejo Continente. Abandonan Morgraig por la noche, robando una importante colección de compuestos mutagénicos y herramientas alquímicas.

  - Kodan establece la primera iteración de la Escuela del Gato en la Ciudadela de Stygga en Ebbing, creyendo que los brujos deben aceptar cualquier contrato, incluido el asesinato, y seguir experimentando para embotar las emociones, haciéndolos más eficientes.

972 DR - 993 DR editar

- En el Paso de Elskerdeg, Iwan y sus compañeros brujos pasan de ser meros cazadores de monstruos a hábiles defensores. Empiezan a escoltar caravanas de forma segura por la región, ganándose una reputación por su fiabilidad.
- Se desarrolla el estilo arquitectónico del simplismo entre los norteños.[n 6]
- En Tenoch, se inventa el plato conocido cómo wantarlla.[r 28]

973 DR editar

- La princesa Cendrilla es devorada por un zeugl, dejando tras de sí solo un zapato. Su trágica historia se vuelve tan famosa que, con el tiempo, se distorsiona, dando origen al cuento de hadas conocido como *La Cenicienta*.
- En las Islas Tuyotuki, se descubre el mineral conocido cómo sakita y una manera de procesarlo, dando así origen a su bebida más popular, el sake.

975 DR editar

- Nasira Faizan se convierte en la maga de la corte de la reina de Zerrikania de por aquel entonces.

975 - 995 DR editar

- Bajo el liderazgo de Deglan, los últimos miembros de la Orden de los Brujos permanecen en Morgraig durante casi dos décadas.

976 DR editar

- Un herrero anónimo descubre que las plumas de rarasha sólo arden al punto de fusión del acero.
- Klef es asesinado por un hala —uno de los primeros demonios registrados por los magos de los Reinos del Norte— al no reconocer al ser contra el que luchaba.[r 29]

977 DR editar

- Tras la muerte de Klef, un compañero de la Orden de los Brujos asume el contrato pendiente y elimina al hala con la ayuda de un mago. Klef recibe un entierro digno, y su armadura, junto con su icónica daga, son recuperadas y llevadas a Morgraig.

980s DR editar

- Los norteños establecen un primer contacto con varias tribus nómadas que habitan el desierto de Korath. Estas tribus acaban compartiendo con ellos conocimientos sobre los zerrikanos, lo que pronto conduce a un primer contacto con la gente del reino.
- Las primeras xenrías (barrios donde la población no-humana constituye la mayoría) se establecen en varias ciudades de los Reinos del Norte, segregando con ello a los no-humanos asimilados de la población humana.
- Para esta década, las sandías se introducen en los Reinos del Norte procedentes de regiones meridionales.
- Idarran de Ulivo desarrolla el elixir mutagénico conocido como Alma del Perro Infernal. Este elixir es utilizado posteriormente tanto para someter a los brujos a mutaciones adicionales como para que Idarran lleve a cabo experimentos destinados a la creación de nuevos y poderosos monstruos, que pronto se volverían infames.
- Idarran de Ulivo crea su magnus opus con respecto a monstruos, los posteriormente llamados cómo idrs.

980 DR editar

- En Redania se inventa su famosa cerveza rubia.

984 DR editar

- Se funda la dinastía de los Toricella de las Dos Torres en lo que en un futuro será el ducado de Toussaint.

986 DR editar

- Erland de Larvik funda la Escuela del Grifo para preservar el propósito original y los valores caballerescos de la Orden de los Brujos.

987 DR editar

- Se funda la Dinastía del Unicornio, que más tarde unificará los ducados de la futura Kaedwen bajo el gobierno de un solo reino. El de, valga la redundancia, Kaedwen.

990 DR editar

- Los alquimistas de Franq Occidental[r 30]desarrollan el aceite marrón, cuya fórmula eventualmente llegará a los Reinos del Norte a través del comercio. Esta innovación caerá finalmente en manos de los brujos, quienes descubrirán que posee la capacidad de acelerar el desangrado en cualquier criatura con sistema circulatorio.
- Se inventa en lo que más tarde serán las tierras de Kaedwen su famosa cerveza negra.
- El mago Immanuel Benavent encuentra el portal mágico presente en las ruinas de Tor Lara, en la isla de Thanned, Temeria.
- Se descubre un método para aprovechar la piel de un kayran en la creación de armaduras, dando origen a las armaduras de carapazón de kayran.
- Se descubre el metal anti-mágico conocido cómo dimerita por parte de mineros en Redania.
- El sacerdote de Kreve hermano Adalbert publica el libro titulado *Bestiario del Hermano Adalbert*. Sin embargo, a diferencia de los bestiarios de los brujos, este está lleno de imprecisiones.
- Nace el futuro mago Amaverick de Sorano.
- El primer gran maestro de la primera iteración de la Escuela del Gato, Kodan, encarga la creación de su legendaria espada de plata, llamada *Fen'aeth*, al herrero elfo Tyen'sail, quien en aquel entonces todavía aún no era conocido por su futuro renombre y era simplemente un herrero Aen Seidhe más.
- Los confesionarios comienzan a aparecer en los diferentes cultos norteños, aunque cada uno los adapta de manera distintiva a sus creencias y rituales.

990s DR editar

- En la isla de Hindarsfjall, las sacerdotisas del templo de Freya inventan la bebida alcohólica que más tarde sería conocida como aguardiente de Freya. Esta bebida, elaborada a partir de pera, manzana y frutos del bosque, se convierte en un símbolo cultural y ritual único de la isla.

992 DR editar

- El primer contacto entre norteños y zerrikanos tiene lugar.
- Las primeras niñeras comienza a aparecer entre familias nobles de los Reinos del Norte.

993 DR editar

- El futuro fundador de la Escuela del Lobo, Deglan, comisiona la forja de su emblemática espada de plata, *Tlareg* al afamado herrero gnomo Demmick Augenmayer.
- Ese mismo año, los brujos de la naciente Escuela del Gato desarrollan el extracto de súcubo, una decocción elaborada a partir de materiales extraídos de súcubos muertas. Diseñada para potenciar la fuerza en combate, esta fórmula incrementa la potencia de los ataques con cada golpe certero. Sin embargo, sus efectos alcanzan un límite natural, más allá del cual el cuerpo del brujo no puede soportar la intensidad sin sufrir graves consecuencias.
- En Bia Thin, la península de Asatta [r 31] y las Islas Tuyotuki, se domestica el bambú por primera vez.
- Un día, mientras patrullaba el desierto, el grupo de Iwan se encuentra con una caravana real zerrikana que estaba siendo atacada por un par de mantícoras. Demostrando su destreza, los brujos matan rápidamente a los monstruos y aseguran la seguridad de la caravana. Entre los viajeros se encuentra Nasira Faizan, la maga personal de la corte de la reina zerrikana, quien estaba de camino a reunirse con magos en Aretuza. Impresionada por las habilidades de los brujos, Nasira les ofrece un generoso pago y promete una audiencia con la reina de su país si la escoltan de manera segura hasta la capital zerrikana.
  - Al llegar a la capital, Nasira relata las heroicas hazañas de los brujos a la reina, refiriéndose a ellos como "*alqatil*" en la lengua zerrikana (asesinos). Cautivada por su potencial, la reina hace una propuesta: si los brujos aceptan trabajar exclusivamente para la corona zerrikana, protegiendo sus caravanas comerciales y emisarios, el reino construirá dos castillos a ambos lados del desierto para que sirvan como sus bases de operaciones.
    - Se funda la Escuela de la Mantícora.
      - En honor a la nueva alianza de los brujos y a su emblemática batalla contra las mantícoras, Iwan adopta al monstruo como símbolo de la recién formada Escuela de la Mantícora.
        - El gran maestro y fundador de la Mantícora, Iwan, elige residir en el castillo oriental.

994 DR editar

- Se funda la orden de caballería llamada la Orden de los Caballeros del Estribo con la Flecha, más tarde comúnmente conocida como la Orden del Estribo de Oro o simplemente de los Caballeros del Estribo.
- Para garantizar una gobernanza y operaciones eficientes, se nombra a un co-gran maestro para supervisar la fortaleza occidental de la Escuela de la Mantícora. Este modelo de liderazgo dual más tarde inspiraría parcialmente a la futura Escuela de la Grulla a adoptar una política similar, a pesar de contar con una sola fortaleza.

995 DR editar

- La Orden de los Brujos se extingue.
  - Eventualmente, este grupo liderado por Deglan, abandona Morgraig y viajan hacia el este, asentándose en el Valle de Morhen, donde descubren la fortaleza élfica abandonada de Kaer Morhen. Allí establecen un nuevo hogar, con Deglan inspirándose en el lobo al verlos a todos cómo una familia y una "manada", que se convierte en el símbolo de su escuela. Se funda la última de las seis escuelas originales de brujos: la Escuela del Lobo.

997 DR editar

- Las primeras formas de la pizza se inventan en Redania.
- Se construyen los primeros molinos de agua en Redania y Temeria, que revolucionan la producción de grano y permiten la fabricación de pan a gran escala.

998 DR editar

- El plato de pan plano redano, cubierto con queso de cabra y hierbas regionales, se vuelve popular entre los viajeros debido a su simplicidad y facilidad de transporte.
- Nace la Verdadera Vampira Superior, Ophelie van Moorlehem.

En algún punto durante el siglo 11 editar

- El primer contacto entre zangvebarianos y norteños tiene lugar.

1000 DR editar

- La Verdadera Vampira Superior, más tarde conocida como la "Reina de la Noche," nace y eventualmente se convierte en la madame de un burdel en Wyzima.
- Se establecen las primeras bibliotecas públicas conocidas en Temeria.
- El *Necronomicón*, un antiguo grimorio de magia oscura y conocimiento cósmico, tuvo su primera copia escrita por un humano, creada por el mago loco Eltibald.
- Se funda el culto a Dazhbog en Temeria.
- En la Escuela del Lobo, el brujo Barmin inventa accidentalmente el elixir conocido como Vanelina, el cual ayuda a los brujos a recuperar su vigor durante los combates.
- El hechicero Immanuel Benavent publica el libro titulado *El Portal de Tor Lara*.
- Se funda la ciudad amurallada de Egremont en el valle del Pontar, en Redania. En la frontera con Temeria, Aedirn y Kaedwen.
- Los brujos de la Escuela de la Mantícora desarrollan el elixir de brujo conocido como Tiara, que endurece los huesos y fortalece los tendones. Este elixir complementa a la ya desarrollada señal de Petrax, que aumenta la resistencia del brujo a los impactos al distribuir la fuerza por todo su cuerpo.
- En Dorian, comienzan a fabricarse sus famosas espadas, conocidas por su simplicidad y efectividad.
- Se descubre que, al combinar el elixir de brujo Golondrina con miel blanca, el resultado es una fórmula suficientemente segura para su uso en humanos, promoviendo la recuperación de heridas más rápidamente. Este nuevo compuesto recibe el nombre de Respiro Dulce.
- En la isla de Basilia se inventa el escaldón de gofio.

1000 DR - 1317 DR editar

- Se reportan numerosas desapariciones de niños en el Pantano de Pereplut. Aunque los casos son persistentes durante más de tres siglos, las autoridades locales los atribuyen a supersticiones y accidentes propios de la región.

1005 DR editar

- Se produce un cisma en la Escuela del Grifo. Como resultado, el antiguo brujo Grifo, apodado Halcón, funda la Escuela del Halcón con sede en la fortaleza de Kaer Nytk, en Gemmeria.
- Los precios del hierro suben debido a infestaciones shaelmaars en las minas de los Reinos del Norte.

1007 DR editar

- El futuro brujo de la Escuela del Lobo, Wochech, mejor conocido en el futuro cómo simplemente el «Viejo Brujo» nace.

1010 DR editar

- El primer gran maestro de la Escuela del Oso, Arnaghad comisiona su mítica espada de plata llamada *La Domadora*.

Diciembre editar

- Se (re)inventa el turrón en Cintra.

1011 DR - 1020 DR editar

- Los magos renegados de la primera iteración de la Escuela del Gato, en Stygga, desarrollan una fórmula experimental que permite mutar a mujeres en brujos. Sin embargo, la tasa de supervivencia resulta ser significativamente menor que la de los hombres: solo 1 de cada 10 niñas sobrevive al proceso, en contraste con los 3 de cada 10 niños que logran superar la fórmula original.

1017 DR editar

- Se funda el Gremio de Zapateros de Redania en la ciudad de Tretogor.
- Los hechiceros norteños logran realizar un avance significativo al replicar las gárgolas encontradas en las antiguas ruinas de Loc Muinne mediante ingeniería mágica inversa. Estas nuevas gárgolas, de diseño humano, no solo retienen las propiedades defensivas de las originales, sino que también integran mejoras mágicas, gracias al conocimiento élfico heredado y los desarrollos mágicos posteriores propios de los norteños de los siglos anteriores, creando guardianes mágicos aún más sofisticados y eficaces. Las gárgolas comienzan a ser utilizadas ampliamente para proteger laboratorios, torres y otros lugares clave, marcando un antes y un después en las defensas mágicas.

1018 DR editar

- Se funda el Gremio de Curtidores de Redania en la ciudad de Rinde.

Posterior a 1020 DR, pero antes de 1358 DR editar

- La fórmula experimental de la Escuela del Gato es copiada por otras escuelas, ansiosas por aumentar rápidamente sus filas al incluir a mujeres. No obstante, este experimento es pronto abandonado por la mayoría, principalmente debido a los elevados costos asociados, siendo la única excepción la Escuela del Oso, quién ni siquiera intenta usar la fórmula, debido a la misoginia de su fundador, quién alega qué, las mujeres brujos *no son brujos de verdad*.
  - La Escuela de la Víbora adopta variantes de la fórmula en grupos de pruebas para así crear «*rastreadoras*» que puedan sentir a la Cacería Salvaje, debido a su propósito fundacional de acabar con esta. Sin embargo, también la descarta tras un breve periodo esparcido a lo largo del tiempo, relegando los pocos casos de éxito a los anales de su historia como curiosidades aisladas, lo que hace que *las Buscadoras*, como fueron llamadas en su momento, se conviertan eventualmente en un mito más que en una realidad palpable entre las filas de las Víboras.
  - En escuelas cómo las del Grifo y del Lobo, la fórmula se reduce a un hecho anecdótico, con casos muy puntuales y esporádicos.
- Únicamente la Escuela del Gato (y por extensión la Escuela del Lince más tarde al ser una reforma del Gato) persiste en la aplicación de esta fórmula experimental. En sus numerosos escondites a lo largo de las rutas de su caravana, niñas continúan siendo sometidas a sus valga la redundancia, experimentales y retorcidos procesos de mutación. Como resultado, aunque más escasas que los hombres, las mujeres brujo se convierten en una realidad palpable, al menos, dentro de esta escuela.

8 de junio editar

- El futuro brujo y segundo gran maestro de la Escuela del Grifo, Keldar, mejor conocido cómo el «Viejo Keldar» posteriormente, nace en Strept, Cintra.

Entre el año 1050 DR y el año 1100 DR editar

- La Horda Cuchaq quedó reducida por las tácticas de guerrilla de las resistencias locales y los ducados que aún desafiaban a los invasores. Los restos de la horda fueron asesinados o huyeron de lo que sería Kaedwen. Para muchos, sin embargo, esto fue visto como un preludio: que el este albergaba peligrosos guerreros montados que, algún día, regresarían y reclamarían el Norte.
- El primero de los alarmisticios tiene lugar.
- La *Guerra de las Dagas* termina.
- Algunos de los humanos que habitan la región de lo que posteriormente sería Toussaint, son transformados en ganado por parte de los vampiros presentes allí.
- En la región de Bia Thin, se desarrolla y expande la religión de la Burocracia Divina.

1021 DR editar

- En Temeria se inventa lo que posteriormente se convertirá en su famoso whisky, conocido por su calidad y sabor distintivos.

1030 DR editar

- Los goblins adoptan el lenguaje orco.

Mayo editar

- Nace el legendario brujo de la Escuela del Grifo, George de Kagen.
- Se funda el culto a Veyopatis en el valle del Pontar.
- Nace el futuro mayordomo Adam de Tadin.

1030s DR - 1040s DR editar

- Daerlan invade Ruach y el Imperio de Magne.
- La república de Nilfgaard conquista Daerlan e invade la región de Barsa.
  - *La Reconquista* tiene lugar en Barsa.
- La Gran Conspiración Sureña tiene lugar.
- La región de Franq Occidental sufre de un brote de la enfermedad conocida cómo la enfermedad de la nariz azul.

1040s DR editar

- Los magos norteños adoptan el proyector morfológico como parte de sus herramientas estándar para la comunicación segura.
- El deporte del brilé se inventa en la taifa de Bukhala, en la región de Barsa.
- El castillo de Karstburg, en lo que posteriormente será la Liga de Hengfors es mandado a construir por la hechicera koviriana Serina Harendir Ruzgad, quién se convierte en su dueña y única habitante.
- El alquimista semignomo Adalbertus Aloysius Kalkstein publica el tratado alquímico titulado *Transmutaciones y Metamorfosis*. Un tratado que tal y cómo su nombre indica, aborda la trasnmutaciones de distintas sustancias en otras.
- Kalkstein se convierte en presidente honorario del Club de Alquimistas, Geomantes y Piromantes de Wyzima.

1040 DR editar

- Se inventan las carreras de barcazas entre los norteños (no ser confundidas con las regatas)

1041 DR editar

- Se inventa el deporte del pulseo entre los norteños.

1042 DR editar

- Se inventa el deporte del lanzamiento de hachas entre los norteños.
- En las islas Gubakuni, se inventa la bebida posteriormente conocida en otras tierras cómo Aguácida. Hecha a partir de un destilado de fruta del fuego.

1057s DR - 1060s DR editar

- En los Reinos del Norte, la *Primera Guerra Elfo - Humana* tiene lugar. Enfrentando a los norteños contra los elfos Aen Seidhe y sus Aen Saevherne.
- De acuerdo con los relatos posteriores de la gente de Hengfors sobre el castillo de Karstburg, Serina Harendir Ruzgad comienza a cultivar plantas venenosas y mágicas en este.
- La registros más antiguos de la celebración del Día del Amor en los Reinos del Norte datan de esta época.

1060s DR editar

- Nace el inventor gnomo Kersipal Stefhengenger en Novigrado.
- Fin de la Primera Guerra Elfo - Humana.
  - El *Levantamiento de Aelirenn* tiene lugar.
    - La última batalla del conflicto, la *Batalla de Shaerrawedd* tiene lugar. Derrota de los Aen Seidhe. Victoria norteña.
      - La *Dilapidación de Shaerrawedd* tiene lugar.
- Hieronymus Brunckhorst se convierte en el primer sacerdote del Fuego Eterno en ser nombrado Jerarca de Novigrado.

- En Bukhala, Barsa, nace el futuro hechicero Tadrus Hen Lohsa.
- También en Bukhala, ese mismo año, se inventa la tarta de queso.

1067 DR editar

- Brouver Hoog es elegido gobernante de Mahakam por el Consejo de los Clanes.
- Se inventa el póker de dados en Redania.

1067 DR - 1074 DR editar

- La *Guerra de los Siete Años* tiene lugar enfrentando a Redania con la Coalición de Países del Norte.
  - Durante la guerra, Redania pierde gran parte de su territorio.
    - La ciudad de Novigrado es conquistada durante la guerra por parte de Temeria, uno de los miembros de la Coalición de Países del Norte, Redania se ve obligada a mover su capital a Tretogor.

1070 DR editar

- Rhys fallece durante un contrato, tras enfrentar al primer ejemplar registrado de lo que más tarde sería conocido como un grendel.
- Se funda la posada *Las Tres Campanillas* en Oxenfurt.
- El culto a la diosa Huldra se establece en Creyden.
- En varias regiones del Lejano Este, tales como las costas de Zerrikania en el Mar del Dragón, Bia Thin y las Islas Tuyotuki, los humanos comienzan a preparar y consumir algas como parte de su dieta.
- La lengua común norteña ya está lo suficientemente desarrollada como para que existan varios dialectos que cambian algunas palabras y verbos según la región.

1070s DR editar

- De acuerdo con los relatos posteriores de la gente de Hengfors sobre el castillo de Karstburg, Serina Harendir Ruzgad secuestra a personas para realizar experimentos en ellos en el castillo y transformarlos en horribles monstruos.
- De acuerdo con los relatos posteriores de la gente de Hengfors sobre el castillo de Karstburg, Serina Harendir Ruzgad también habría hecho pactos con demonios para esta época.
- En algún punto de esta época, el castillo de Karstburg habría sido abandonado por su dueña, entrando en el estado ruinoso dentro de un socavón en medio de un bosque en el que más tarde se encontraría.

1075 DR editar

- Se inventa la disciplina de la magia de sangre, basada en los estudios de magos expertos en el uso de magia acuática.
- Se crea la Ley de Purificación en Verden, la primera ley destinada a regular y mejorar la calidad de la comida para todos, sin importar su condición social.
- En el Lejano Este, y más específicamente en Ilan Qurun, se inventa el vino de arroz.
- La mansión Wastrel, ubicada en Velen, Temeria, es abandonada por sus propietarios originales, la familia Wastrel.

1076 DR editar

- Se funda la escuela de magia de Madrasat-Al-Sarab en la región Ofir. Posteriormente conocida por ser una de las mejores escuelas de magos ilusionistas del mundo.

1077 DR editar

- Los brujos de la Escuela del Grifo, desarrollan el extracto de Dama del Mediodía. Una decocción, la cuál limita la duración del derribo, hipnosis, aturdimiento y ceguera que pueda causar un enemigo. Convirtiéndola en un complemento idóneo para Señales cómo Petrax, Caecir, Luxii y Veris.

1078 DR editar

- Comerciantes melukkanos introducen el té en la región de Bia Thin. En poco tiempo, los países de la región comienzan a cultivarlo, marcando el inicio de la domesticación del té y la creación de nuevas variantes locales.

1088 DR editar

- Se descubre que la carne de catoblepas es comestible. Debido a la peligrosidad del monstruo, su consumo pronto se convierte en un lujo reservado para los más acaudalados.
- El valle de Roën, en la futura provincia nilfgaardiana de Angren, comienza a ser poblado por humanos norteños.

1100 DR editar

- El brujo de la Escuela del Lobo, John de Brugge, publica el libro titulado *Ghuls y Alghuls*, un tratado que explora las diferencias entre estos dos tipos de necrófagos.
- Los enanos inventan la hidromiel de triple destilación.
- Se establece la primera lotería en los Reinos del Norte como un medio para entretener a las masas y ofrecerles la ilusión de movilidad social. Al mismo tiempo, se transforma en una herramienta eficaz para recaudar impuestos que, de otro modo, serían difíciles de obtener.

1101 DR editar

- En Redania, se inventa el vodka de hierbas, elaborado a partir de romero, tomillo y otras plantas aromáticas.
- En Franq, Franq Occidental y parte de la región de Kilan-Tal, se adopta la moneda que los norteños llamarán erróneamente franco haaklandiano.
- Se reportan los primeros casos de desapariciones atribuidas a una enigmática raza conocida como los Vigilantes. Estos seres, envueltos en misterio, se convierten rápidamente en el centro de leyendas y especulaciones, alimentando el temor y la fascinación entre los habitantes del Viejo Continente. Las abducciones, descritas como eventos repentinos y sin dejar rastro, dan origen a numerosas teorías sobre la naturaleza y los propósitos de los Vigilantes.

1102 DR editar

- El grupo de alquimistas conocido como los Pensadores de la Ciudad, en Aedirn, logra descubrir un ingrediente singular que revoluciona las prácticas alquímicas de la época. La sustancia, una gema ovalada que despliega un caleidoscopio de colores vibrantes similares a un arcoíris, es bautizada como optima mater. El término, tomado de la lengua escolar, refleja la notable versatilidad de este componente como material esencial en la elaboración de diversas sustancias alquímicas. Inicialmente, muchos albergan la esperanza de que este descubrimiento sea la legendaria piedra filosofal, capaz de transmutar materiales en oro o conferir la inmortalidad. Sin embargo, con el tiempo, los alquimistas confirman que, aunque extremadamente valiosa y útil, la optima mater no cumple con las míticas propiedades atribuidas a la piedra filosofal.

1103 DR editar

- La disciplina mágica de la geomancia es desarrollada en las Islas Tuyotuki.
- Comerciantes zerrikanos introducen a los norteños a nuevas aves antes desconocidas para ellos, como los loros.
- El reino de Kaedwen comienza la producción de sus propios vinos, monopolizando este mercado en los Reinos del Norte hasta la aparición de los vinos de Toussaint, aproximadamente 147 años después.

1110 DR editar

- El inventor gnomo Kersipal Stefhengenger crea su primer invento, el cortauñas.
- Los brujos de la Escuela de la Mantícora desarrollan el extracto de wyverno, una decocción capaz de incrementar progresivamente la potencia de ataque con cada golpe propinado, hasta que el brujo reciba daño.

1111 DR editar

- Nace el futuro mago de la corte y castellano de Arcsea, Hieronymus Ussar, en la ciudad de Ard Carraigh, en Kaedwen.

1115 DR editar

- Se introduce el arroz en las tierras norteñas desde el Lejano Oriente, probablemente a través de Franq o Franq Occidental. Comienza a cultivarse en Ebbing, que ofrece un clima ideal y pantanos adecuados para el cultivo de arroz. Gradualmente, el cultivo se expande desde Ebbing hacia Gemmeria.
- Se desarrolla la disciplina mágica de la tiromancia.

8 de abril editar

- Nace el mago nilfgaardiano Amos var Ypsis.

16 de abril editar

- Nace el mago kaedweni Horst Yensen.

1100s DR - 1190s DR editar

- Las revoluciones de la Cuenca del Amapaba [r 32]. tienen lugar.
  - Zangvebar, a diferencia de otros países vecinos, apoya las revoluciones en la Cuenca del Amapaba.

- Tras las revoluciones, la gente de la Cuenca, adopta una economía planificada, similar a la de los enanos de Mahakam en los Reinos del Norte.

1110s DR – 1130s DR editar

- El estilo arquitectónico norteño intermedio comienza a florecer.
- Mientras tanto, el estilo arquitectónico republicano nilfgaardiano tardío comienza a desvanecerse.

1120 DR editar

- 60 años tras la conquista de Bukhala por parte de Nilfgaard, los nilfgaardianos adoptan el brilé cómo parte de su cultura.
- El futuro brujo de la Escuela de la Víbora (y más tarde detective privado) Vonir nace.
- Se funda el primer restaurante (que no taberna o posada) de los Reinos del Norte llamado Fer de Moline en Aldesberg en Aedirn.
- En Etolia se desarrollan por primera vez las técnicas de repostería que dan origen a las tartas y la confitería.
  - Durante este periodo también surge la tradición de las tartas de cumpleaños, una costumbre que pronto se extiende a los Reinos del Norte y se convierte en una práctica común en toda la costa occidental del Viejo Continente.
- Los norteños son introducidos a especies de animales exóticas, como camaleones, iguanas leones, y otros, gracias a comerciantes de *Más Allá del Mar*.
- En Nilfgaard se (re) inventa el papel higiénico.
- La introducción del cultivo del arroz en Ebbing, hace cinco años, culmina con la creación de su plato nacional: la paella.

9 de octubre editar

- El futuro brujo de la Escuela de la Mantícora Hazi de Korath nace.
- Kersipal funda la Fábrica de Invenciones Gnómicas en Novigrado.
- Se funda el primer cabaré en los Reinos del Norte, *El Molino Azul*, en Cintra.
- Los brujos de la Escuela de la Mantícora crean el extracto de Elemental de Tierra, una decocción que aumenta la resistencia de los brujos a los efectos críticos que reducen su vitalidad durante el combate.

1121 DR editar

- La ciencia norteña descubre que los espectros tales cómo apariciones son capaces de generar mutágenos.
- Se funda la aldea de Camino a Montaña Calva en la región de Velen, en Temeria.

1122 DR editar

- De manera irónica, dado su nombre, una versión más refinada de la optima mater se desarrolla veinte años después de su descubrimiento.
- El historiador cidariano Periketas Palotario publica el libro titulado *Creencias de Skellige: Freya*. Un libro qué, tal y cómo su nombre indica, indaga a fondo, en el culto de esta diosa en las islas de este archipiélago.

1123 DR editar

- En Tenoch, se inventa el poncho, diseñado para proteger a las personas del frío nocturno del desierto durante sus viajes.

1124 DR editar

- El brujo de la Escuela del Oso Gabhan es asesinado por la tarasca (no ser confundida con el takraske) a la que había sido contratado para cazar.

1123 DR - 1163 DR editar

- En los Reinos del Norte, tiene lugar la carrera artística del célebre bardo Gabrion Esberit, cuyas composiciones marcaron una era.

1130 DR editar

- El rey Dagread de Kaedwen traslada la capital del reino de Ban Ard a Ard Carraigh.
  - El rey Dagread fallece.
    - Su único hijo, Benda, sube al trono de Kaedwen.
- En círculos académicos de los Reinos del Norte y Nilfgaard se empieza a utilizar el nombre de Hekatonia para referirse al Viejo Continente.

- El rey Radovid III de Redania consigue llegar a un acuerdo con Temeria tras unas largas negociaciones y Novigrado se convierte en una *Ciudad Libre*, independizándose así de Temeria, pero no volviendo a manos redanas ni siquiera *de facto*.
  - Novigrado se convierte en la primera y única Ciudad-Estado de los Reinos Norte.

1133 DR editar

- En Birke, en la aldea de Sylvan Dam, el profeta Lebioda pronuncia un sermón a sus discípulos.

1135 DR editar

- Nilfgaard deja de ser una república y se convierte en un imperio. Comienzo del calendario imperial.
  - Torres var Emreis se convierte en el primer emperador del Imperio Nilfgaardiano.

1137 DR editar

- Herreros melukkanos descubren la aleación de ocho metales posteriormente conocida cómo ashtadhatu.
- En el Imperio Nilfgaardiano, se inventa el vino conocido posteriormente cómo camtukíw[r 33]

31 de diciembre editar

- Nace la futura hechicera y autora bruggense Anabelle Radfind en la ciudad de Brugge, capital del reino homónimo.

1140 DR editar

24 de octubre editar

- Nace la futura hechicera y futura líder de la turba causante del Pogromo de Kaer Morhen, Tetra Gilcrest Bekker en Redania, en una familia noble con un linaje que se remonta a Jan Bekker, el primer mago humano norteño.

1145 DR editar

- A los cinco años, Tetra acompaña a su madre, Bauvroya Bekker, a la corte de Kaedwen, donde trabaja como maga asesora. Durante su estadía, un sacerdote acusa a Bauvroya de haberlo maldecido y causado su enfermedad. Sin un juicio justo, el brujo del Lobo Osmund es contratado para investigar y termina ejecutando a Bauvroya. La salud del sacerdote mejora, aparentemente confirmando la culpabilidad de Bauvroya. Sin embargo, días después de que Osmund se marcha, se descubre que el cocinero del sacerdote había conspirado con el brujo para envenenarlo, inculpar a Bauvroya y pagarle a Osmund con una valiosa gema.
  - Al darse cuenta de que su madre ha sido asesinada injustamente debido a la codicia del brujo y el cocinero, Tetra desarrolla un profundo resentimiento hacia todos los brujos. A medida que crece, este trauma alimenta su defensa de su erradicación. Los Lobos, ajenos al impacto que esto tiene en Tetra, finalmente descubren la corrupción de Osmund y lo exilian, llevándolo a unirse a la infame Escuela del Gato. Trágicamente, esta revelación nunca llega a Tetra, dejando su percepción de los brujos permanentemente dañada.

1145 DR - 1158 DR editar

- Tras la muerte de su madre, el padre de Tetra, abrumado por el dolor y problemas de salud mental, la envía a Aretuza al reconocer su excepcional potencial mágico. Tetra se entrena rigurosamente bajo la tutela de magas prominentes como Leticia Charbonneau y Tissaia de Vries, lo que moldea sus habilidades e ideología como hechicera.
- Toussaint se convierte en un principado.

1146 DR editar

Primavera editar

- Se finaliza la construcción de la fortaleza de Talgar en el margraviato del mismo nombre, en Kovir.

Otoño editar

- La reina de Zerrikania de por aquel entonces organiza una caravana real para cruzar el desierto de Korath y concertar un matrimonio diplomático entre su hijo y la princesa de Metinna. El príncipe viajaría con todo su séquito y muchos miembros de la familia real. Como preparación, casi toda la Escuela de la Mantícora fue llamada para custodiar la caravana. Incluso Iwan viajaría con ellos a pesar de su avanzada edad.
  - Se produce el *Día del Fuego*, en el que la mayoría de los brujos de la Escuela de la Mantícora perecen junto con la mitad de la familia real zerrikana y un tercio de su corte. Esto lleva a la caída de la escuela.[r 34]

- Por la mañana temprano, la caravana real fue iluminada por una tremenda luz en el oeste. Un titánico elemental de fuego de casi 20 metros de altura descendió de las Montañas Ardientes y se dirigió directamente hacia la caravana. Los brujos se movilizaron y se enfrentaron al monstruo, pero no llevaban artillería de asedio, por lo que no estaban preparados para enfrentarse a una amenaza tan tremenda.
  - Iwan fallece durante el trágico suceso. Debido tanto al suceso en sí, cómo a su avanzada edad.
  - Antek fallece durante el trágico suceso.
  - Antil de Korath fallece durante el trágico suceso.
  - Asterios fallece durante el trágico suceso.
  - Badri fallece durante el trágico suceso.
  - Brimir de Skellige fallece durante el trágico suceso.
  - Drakopi fallece durante el trágico suceso.
  - Edgar de Cintra fallece durante el trágico suceso.
  - El brujo Mantícora apodado cómo Hueco fallece durante el trágico suceso.
  - Iosis fallece durante el trágico suceso.
  - Jack fallece durante el trágico suceso.
  - Kaer fallece durante el trágico suceso.
  - Owen fallece durante el trágico suceso.
  - Laurant D'Levesque fallece durante el trágico suceso.
  - Leon fallece durante el trágico suceso.
  - Lorenzo de Kovir fallece durante el trágico suceso.
  - Louis Gillet fallece durante el trágico suceso.
  - Vaughn fallece durante el trágico suceso.
  - Zezaaclei fallece durante el trágico suceso.
  - Sorensen sobrevive al suceso.
  - Merten sobrevive al suceso.
  - Teirgh sobrevive al suceso.
  - Hazi de Korath sobrevive al suceso.
  - Vinyff sobrevive al suceso.
  - Ciaran "El Quemado" sobrevive al suceso. Ganándose el apodo por el que más tarde sería conocido.
  - Medibang sobrevive al suceso.
  - Sayan sobrevive al suceso.
  - Svartalgrim sobrevive al suceso.

1146 DR - 1272 DR editar

- Tras el Día del Fuego, Zerrikania rechazó a las pocos brujos que quedaban y en vez de seguir tratando de encontrar una ruta terrestre redobló sus esfuerzos para encontrar una ruta marítima segura hacia la costa occidental. Los pocos brujos Mantícoras que quedaban fueron abandonados a su suerte cayendo en un lento declive al perder el apoyo de la corona.
  - El brujo Merten se da al alcohol y los vicios de la carne cómo consecuencia del Día del Fuego y la depresión que le causó. Lo que provocará eventualmente su captura y tiempo en la cárcel en Toussaint.

1147 DR editar

- El brujo de la Escuela del Lobo, Hegri de Lod, comisiona la creación de su espada de plata, *Arainne* (que significa "muy santa" en la Lengua Antigua), al maestro herrero metinnense Goronil Nyudaru.
- El Banco Postal de Redania es fundado.

1148 DR editar

- En Metinna se inventa el paté de vino.
- En Novigrado, Marcom Herbeck funda la taberna llamada *La Cosita*, destinada a ser de uso exclusivo de enanos, gnomos y medianos.

1149 DR editar

- En Nilfgaard, el médico Philippus Aurelus publica *Homo Venator: A Studium*, un tratado médico sobre la fisiología y biología de los brujos. La obra, aunque innovadora y acertada en ciertos aspectos, también contiene importantes errores. Entre sus desaciertos destaca la exageración de las capacidades regenerativas de los brujos, comparándolas con las de una salamandra. A pesar de estas imprecisiones, el libro se convierte en un referente temprano sobre el estudio de los brujos, alimentando tanto la fascinación como los mitos en torno a ellos.
- Nace el hijo de Ophelie y Vincent, el Verdadero Vampiro Superior, Philippe van Moorlehem.

1150 DR editar

- El rey Dagread de Kaedwen proclama un ukase que permite a los brujos llevar a cabo su trabajo libremente en las tierras de la corona y las marcas fronterizas de Kaedwen y elimina la jurisdicción de las autoridades locales sobre

ellos.
- En Novigrado se crea la llamada Flota del Templo.
- El brujo Keldar, de la Escuela del Grifo, se enfrenta a un monstruo desconocido en aquel momento, posteriormente identificado como un engendro del mediodía, durante un contrato en las Tierras Altas de Nazair.

1150 DR - 1272 DR editar

- La Flota del Templo crece hasta el punto de convertirse en la mayor flota del mundo, superando incluso a la del Imperio Nilfgaardiano.

1152 DR editar

- Se introduce el cultivo del trigo azul en Tannefors, lo que marca el inicio de una nueva era agrícola en la región. Este trigo, resistente al clima muy frío, se convierte en la base de la economía local.
- El futuro jarl de An Skellig, Torgeir "El Rojo", nace en la isla del mismo nombre, en el archipiélago de Skellige.

1156 DR editar

- Los magos norteños introducen la disciplina mágica de la geomancia a sus homólogos nilfgaardianos.

1158 DR editar

- Tetra Gilcrest se convierte en dwimveandra.
- Tetra Gilcrest se gradua cómo hechicera y comienza su vida profesional. Su esterilización, producto de las reformas introducidas por Tissaia de Vries, la libera de preocupaciones sobre descendencia. Durante este tiempo, también tiene varios romances, algo típico entre las hechiceras.

1158 DR - 1170 DR editar

- Tetra mantiene una relación seria con Stivri Zigamort, un noble kaedweni y hábil arquero. Él le enseña arquería, una habilidad que luego combina con su magia. Su vínculo es trágicamente interrumpido cuando Stivri es asesinado por Molt, un brujo de la Escuela del Gato, profundizando aún más el odio de Tetra hacia los brujos.

1160 DR - 1210 DR editar

- Astrónomos élficos descubren que el Frío Blanco, sea lo que sea, ya ha destruido muchos mundos para ese entonces. Pues todos los sistemas estelares descubiertos y posteriormente observados han acabado reducidos a pedazos inertes de hielo.
- El Barrio de los Magos, es creado en Novigrado, cuándo numerosos se establecen cerca de la Plaza del Jerarca.

Entre finales de los años 1160 DR - 1249 DR editar

- Erland de Larvik desaparece.
  - El título de Gran Maestro de la Escuela del Grifo pasa a Keldar.

1170s DR - 1190s DR editar

- Después de la muerte de Stivri, Tetra es recomendada al rey de Kaedwen como maga asesora, siguiendo los pasos de su madre. A pesar de ser extranjera y no tener derecho a voto en el Consejo Real, tiene una influencia significativa en la corte.

1170 DR editar

- Se crea el culto al Supremo. Con el tiempo, se convertirá en una de las religiones minoritarias presentes en la región de Velen en Temeria.
- Se funda la posada *El Barril y el Tapón* en Toussaint.

1171 DR editar

- Nace la futura bruja de la Escuela de la Víbora, Merave Vassatt.
- Se crean los primeros ejemplares de la raza de caballo conocida cómo destrier en Toussaint.
- Las moiras salvan Velen con sus poderes de una plaga de licántropos.

1175 DR editar

- El enano Mark Trunla descubre la aleación posteriormente conocida como telekill mientras experimentaba con dimerita y otros metales. Así se crea un metal capaz de anular o bloquear propiedades extrasensoriales (que no

mágicas, como en el caso de la dimerita) o alteradoras de la mente (por ejemplo, ciertas frecuencias inaudibles para ciertas razas que, sin embargo, afectan a los individuos de estas).
- Se empieza a cultivar el tomaco en la Cuenca del Amapaba.
- Se funda el grupo de mercenarios conocido cómo El Golem Errante.
- En el Lejano Este, en el interior de la región de Bia Thin, se producen pequeños conflictos entre los países de Zongguo y Hunan [r 35] por ver quién es el sucesor directo del antiguo Imperio de Jade.

1178 DR editar

- El Fantasma del Anfiteatro ataca el Anfiteatro Seidhe Llygad y comienza a atormentarlo.
- Se funda la Embajada Nilfgaardiana de Toussaint.
- Se funda el restaurante llamado Hofmeier en Hiridum, Temeria.

1179 DR editar

10 de enero editar

- Nace el herrero Barnaby de Novigrado, quién pasará a la posteridad por ser uno de los mejores forjadores de espadas de brujo.

1180 DR editar

- En la ciudad costera de Lan Exeter, en Kovir, Roderick Vilches, un panadero, inventa los churros y las porras. Según relatos, Vilches experimentaba con la masa sobrante de los panecillos del desayuno cuando dio con la receta que más tarde se haría mundialmente famosa.

1178 DR - 1188 DR editar

- La *Guerra de la Costa Roja* tiene lugar. Enfrentando las fuerzas de la duquesa de Arcsea, Helena Lange-Haare contra las fuerzas de su usurpador, su propio padre, Furconor Lange-Garsep.
  - El brujo de la Escuela del Oso, Gerd, se alía con Furconor, cometiendo crímenes en su nombre.
    - Tras el final de la guerra, y la ascensión de Helena al trono ducal de Arcsea, Gerd se ve obligado a huir a Skellige en busca de refugio.
      - Helena pone una recompensa de 300 denarios de Arcsea por su cabeza.
        - El caballero Chalimir de Frydland Negro, del estandarte de Brant, parte hacia Skellige para asesinarlo.

1188 DR editar

- Fin de la *Guerra de la Costa Roja*.
  - Las fuerzas de Furconor pierden y este se ve obligado a huir al exilio. Helena es coronada cómo duquesa de Arcsea.
- Herreros en Kovir descubren una nueva aleación compuesta de cromo, cobalto y níquel. La aleación resulta ser extraordinariamente dúctil y resistente a la deformación permanente, características que mejoran a medida que se enfría. Inspirados por los materiales que la componen, deciden llamarla croconium o croconi.

1189 DR editar

- Salvar "El Cojo" es nombrado conde por la duquesa Caroberta de Toussaint debido a los servicios prestados al trono ducal.
  - Salvar funda eventualmente la que será conocida cómo Dinastía de los Salvaress.

1190 DR editar

- El mago Democritus de Ban Ard propone la teoría de que el Frío Blanco son partículas infinitesimales con la extraña propiedad de absorber el calor.

1192 DR editar

- El futuro brujo de la Escuela del Grifo, Kristov de Huerto Blanco, nace en la aldea de Huerto Blanco, en Temeria.

Primavera editar

- El mago Artamon de Asguth publica anónimamente la obra literaria discriminatoria titulada *Monstrum, o Descripción del Brujo*.

1192 DR - 1194 DR editar

- La hechicera Tetra Gilcrest comienza a distribuir la obra de Artamon por Kaedwen durante dos años, aprovechando los sentimientos anti-brujos generados por esta para llevar a a cabo su venganza contra los brujos de la Escuela del Lobo.

1193 DR editar

9 de octubre editar

- Nace la futura hechicera nazairi, Clarabeth Iseabail NicFhuachd-Fadach, en las Tierras Altas de Nazair.

1194 DR editar

- En Rissberg, hechiceros descubren que a los dopplers no se le puede sanar mágicamente.
- Se registra por primera vez el trastorno cognitivo de prosopagnosia en dopplers ancianos. Lo que lleva posteriormente a su diagnóstico en humanos y otras razas.
- Gracias a la influencia sutil de los dopplers, los humanos comienzan a aceptar el concepto de no-binarismo.
- Se produce el Pogromo de Kaer Morhen.
  - Una turba de campesinos, liderada por la hechicera Tetra Gilcrest y a la que se unen otros magos oportunistas resentidos con los brujos, asalta Kaer Morhen. Los atacantes masacran a todos los que se encuentran dentro de sus muros: 23 brujos, 40 estudiantes (incluidos niños) y magos renegados como Reidrich y Dagobert Sulla, que habían supervisado el proceso de mutación.[r 36]
    - Durante el pogromo de Kaer Morhen, los brujos logran exterminar a dos tercios de los atacantes, un grupo compuesto por aproximadamente 100 individuos. Sin embargo, la victoria tiene un alto costo, ya que la mayoría de los brujos caen en el enfrentamiento.
    - Sólo sobreviven los miembros de la Escuela del Lobo que se encontraban fuera del castillo en ese momento. Oficialmente, el pogromo es condenado como un «incidente aislado», y algunos atacantes expresan posteriormente su arrepentimiento.
    - Durante el pogromo de Kaer Morhen, *Tlareg* es robada. Tras el evento, el arma pasa de mano en mano, convirtiéndose en un artefacto codiciado.
      - Wochech, el «Viejo Brujo», muere durante el pogromo.
      - El instructor de espada de Kaer Morhen, Varin, muere durante el pogromo.
      - Sven, el brujo semienano, muere durante el pogromo.
      - Osbert, muere durante el pogromo.
      - Osmund, muere durante el pogromo.
      - Byrnjolf, muere durante el pogromo.
      - Eliyah muere durante el pogromo.
      - Nathan muere durante el pogromo.
      - Igorie de Redania muere durante el pogromo.
      - Bellorak muere durante el pogromo.
      - Dalibor muere durante el pogromo.
      - Vinras muere durante el pogromo.
      - Fodrik muere durante el pogromo.
      - Enis muere durante el pogromo.
      - Lyre muere durante el pogromo.
      - Preston Holt, huye de Kaer Morhen durante el pogromo, aunque siendo gravemente herido en el proceso. Su vida es salvada gracias a sacerdotisas de Melitele.
      - Tetra Gilcrest desaparece tras el pogromo.

1194 DR - 1230 DR editar

- Preston Holt se dedica a cazar a cada uno de los magos responsables del pogromo.

1195 DR editar

- Las *Guerras de Primavera* tienen lugar, enfrentando a Temeria y Redania contra Emblonia.
  - Como resultado de estos conflictos, el reino de Emblonia desapareció, dividido entre Temeria y Redania. Con la región de Ribera quedando bajo el dominio redano, y la región de Pontaria quedando bajo el dominio temerio.
- El maestro tonelero, poeta y jugador de Gwent toussaintoi, Stéphane de Douve, compone su magnum opus titulada *Oda al Gwent*. Esta obra es presentada como la séptima propuesta para convertirse en el himno oficial de la Sociedad de Amigos del Gwent de Beauclair.
- El brujo de la Escuela de la Víbora, Gerring de Kharkiv, publica el tratado *Eslizones a través de las Eras*. Este libro busca refutar todas las teorías desarrolladas en décadas anteriores por la comunidad científica sobre los eslizones y su posible parentesco con otros dracónidos, como los wyverns.
- Se descubren betas del metal posteriormente llamado orichalcum en las minas de Toussaint.

1197 DR editar

- Anabelle Radfind publica su primer libro titulado *Una Invitación a la Magia*, una obra que, tal como su nombre indica, sirve como introducción al mundo de la magia. Este libro se convierte rápidamente en una lectura obligatoria para los estudiantes de primer año, tanto en Aretuza como en Ban Ard.

1198 DR editar

- El mago nilfgaardiano Mires aep Daerhenna publica el libro titulado *La perdición de los vrans*.

22 de julio editar

- Nace el futuro brujo de la Escuela del Oso, Pheran de Antil en la isla de Antil, en el archipiélago de Ymanas.

1199 DR editar

- Los gnomos descubren betas del material conocido cómo frigorio o frigorium en Tir Tochair. Sin embargo, no encuentran ningún uso para el material, excepto el ser vendido a hechiceros para la realización de experimentos.
- Se inventa la golosina triple cárnica en el todavía reino de Etolia.

31 de diciembre editar

- Nace la futura hechicera Murta en la ciudad de Lyria, capital del reino homónimo.

Siglo 13 DR editar

- El número de endriagos disminuye en los Reinos del Norte debido a la expansión humana.
- Se descubre que las rosas negras solo crecen de manera natural en Ofir.
- La subespecie de basilisco conocida cómo basilisco plateado es cazada hasta su casi extinción en los Reinos del Norte y Nilfgaard.

1200 DR editar

- En Etolia se inventa el paté de alcachofa, un manjar que rápidamente gana popularidad entre la nobleza y los comerciantes adinerados. Su delicada preparación y sabor refinado lo convierten en un símbolo de estatus y sofisticación culinaria. Con el tiempo, la receta se adapta a distintas regiones, incorporando ingredientes locales y variaciones que enriquecen su legado gastronómico.
- Un grupo de enanos en Mahakam descubren betas del metal más tarde conocido cómo viroxero en una de las minas de su país. Muriendo más pronto que tarde debido a su alta radioactividad. Tras eso, dicha mina es cerrada y el estudio de este nuevo metal por parte tanto de enanos cómo de otras razas, es abandonado.
- Nace el misterioso inventor apodado cómo Q.
- En Zangvebar se descubre el material posteriormente nombrado cómo clorofita.
- Se inaugura el zoológico de Novigrado.
- Se crea y comienza a producirse el vino *Metinna Rosé* o Rosado de Metinna en el reino del mismo nombre.
- En Vizima, Temeria, se funda el culto a los Señores del Agua.
- En Vizima se inventa la marca de cerveza conocida cómo *Campeón de Vizima*.
- Comerciantes de lo que los norteños llaman erróneamente Haakland, introducen el toffi a los Reinos del Norte.
- El erudio Jules de Thorn demuestra que Nátalam no es el centro de su universo, sino uno de los miles de planetas más que giran en la infinita oscuridad del espacio.

1200s DR editar

- El pirata Osmyk consigue monopolizar el comercio marítimo de la zona que posteriormente sería el reino de Kerack.
- La Gran Conspiración Norteña tiene lugar.
- La Gran Embajada de Zangvebar es establecida en Nilfgaard capital.
  - Fuhara Bahari se convierte en la primera embajadora.[r 37]

1200s DR - 1210s DR editar

- Suceden las llamadas *Guerras del Pescado* en las que las fuerzas de Osmyk se enfrentan contra las fuerzas de los reinos de Verden y Kerack. Osmyk sale ganador en todas las contiendas, lo que permitirá posteriormente la fundación del reino de Kerack.
- Los hechiceros de la Hermandad de Hechiceros, desarrollan el hechizo posteriormente nombrado cómo Amarre. El cuál, fue oficialmente desarrollado para proteger la vida de las personas con tendencias suicidas.

1200s DR / 1220s DR editar

- Brujos de la Escuela del Gato llegados a Zangvebar fundan la Escuela del León.

1200s DR / 1220s DR - 1260s DR editar

- Los Zang y los brujos de la Escuela del León entran en conflicto debido a la eficiencia de estos últimos cómo protectores de Zangvebar ante las amenazas monstruosas en comparación con los Zang.
  - La *Guerra Fría de los Zang y los Brujos del León* tiene lugar.

1201 DR editar

- El brujo Merten de la Escuela de la Mantícora es capturado en Toussaint y encarcelado en la prisión de Bastoy.
- Se inventa la cerveza de tiburón en el reino de Ketu Rahu en la región de Bia Thin.
- El barco perteneciente a la Flota Real de Redania, la spada es construido.

23 de marzo editar

- Nace Nenneke, quien más tarde será conocida como Madre Nenneke, futura archisacerdotisa del templo de Melitele en Ellander.

1203 DR editar

Del 30 de abril al 1 de mayo editar

- Merten sale de la cárcel. Tras sufrir un cambio de parecer, dedica su vida a seguir las enseñanzas del profeta Lebioda. Emprende una peregrinación y adopta el nuevo nombre de Shavel.

1205 DR editar

- El inventor koviriano Barviko D'Erwayi inventa las gafas. Su invento se populariza rápidamente por todos los Reinos del Norte y más allá ayudando a mucha gente con problemas de visión.
- La tinta invisible es inventada por el Servicio de Inteligencia de Temeria.
- El mago Democritus de Ban Ard inventa el hechizo llamado *Portus Asterum*. El cuál permite a un hechicero, literalmente, ir a otro mundo (dentro del universo de Nátalam) sí se tienen las coordenadas exactas.

1206 DR editar

- La hechicera kaedweni Avril de Ban Ard publica el libro *Poliformismo*, una obra clave que explora a fondo la disciplina mágica del mismo nombre. Este libro, ampliamente reconocido por su claridad y rigor académico, detalla las complejidades de esta rama de la magia, desde sus fundamentos teóricos hasta su aplicación práctica.

6 de enero editar

- Anabelle Radfind publica su segundo libro titulado *Disertaciones sobre Seguridad e Higiene en la Magia*, una obra que, como su nombre indica, aborda en profundidad estos aspectos fundamentales para la práctica mágica.

15 de agosto editar

- Nace el futuro héroe nacional de Gemmeria, Ulster Cwfl también posteriormente conocido cómo Ulster Hood.

Septiembre editar

- La masacre posteriormente conocida cómo *La Noche Amarga* tiene lugar en la isla de Antil, en el archipiélago de Ymanas.
  - Pheran de Antil es dado por su madre al brujo Amerin de Attre para que sea llevado a Haern Caduch, en dónde será entrenado y convertido en un brujo de la Escuela del Oso.

1207 DR editar

- Se funda la banda de mercenarios conocida cómo los Hombres de Koshchey.
- El brujo de la Escuela del Lobo, Vesemir, publica el tratado titulado *De troll y troles*. Un tratado qué, tal y cómo su nombre lo indica, habla en profundidad de esta clase de seres.

3 de agosto editar

- Nace el inventor gnomo Barnabas Beckenbauer en Tir Tochair.

1208 DR editar

- Se registran los primeros casos documentados de casas monstruosas, edificaciones encantadas que poseen una boca en su interior. Si no se logra deshacer el encantamiento que las transforma, estas casas deben ser alimentadas

periódicamente para evitar que devoren todo lo que se encuentra a su alcance.
- La exportación de cangrejos en Poviss alcanza máximos históricos.

1209 DR editar

16 de febrero editar

- Nace el futuro Jerarca de Novigrado, Hilderic "El Piadoso".

1210 DR editar

- Se funda el Bazar Hraki en Cidaris.
- En Hannu, las sacerdotisas comienzan a consumir jugo de tunera hannuense, cuyos frutos contienen neurotaquionina, una sustancia psicotrópica capaz de potenciar la percepción temporal y las capacidades cognitivas predictivas.
- Inspirados por el éxito del paté de alcachofa, en Nazair se crea el paté de espárragos, otra exquisitez que pronto conquista los paladares más exigentes.

21 de diciembre editar

- Nace el futuro mago Drithelm de Pont Vanis en la ciudad homónima.
- El brujo de la Escuela del Gato, Reinac de Barsa desaparece al caer a los Cuartos Traseros.

1210 DR - 1220 DR editar

- Se producen algunos pequeños conflictos entre Nilfgaard y Zerrikania por el control del desierto de Korath. Pero al final, estos conflictos no llegan a nada y se mantienen las mismas fronteras.
- En Toussaint, se inventa el género de ballet conocido cómo ballet cortesano.

1210s DR editar

- Se funda el reino de Kerack, el que sería el más joven de los Reinos del Norte hasta su extinción y la disolución de Lyria & Rivia.
  - El pirata Osmyk se corona cómo primer rey de Kerack.
- La archisacerdotisa del Templo de Melitele en Hengfors, Nevra Divolla, junto con sus acólitos, muere a consecuencia de una maldición lanzada por la sacerdotisa de Huldra, Enize Len. Durante algún tiempo, los fantasmas de la archisacerdotisa y sus acólitos perturban el templo, afectando su aura y entorpeciendo los rituales.
- En los últimos años del reinado de Baldwin Thyssen de Kovir y Poviss, estalla una rebelión conocida como *la Secesión de Poviss*, liderada por Rhyd, un noble que se autoproclama rey de Poviss.
  - El margrave de Hengfors, leal a su suzerano Baldwin Thyssen, envía un contingente militar, incluyendo un séquito hengforsiano, para apoyarlo en la guerra contra Rhyd en Poviss.
    - Durante la ausencia del ejército principal, *la Rebelión de Caingorn* tiene lugar.
      - Los montañeses de Caingorn declaran a un noble de la Casa Ademeyn como un "rey menor," desafiando la autoridad del margrave.
    - Ante la doble amenaza (guerra en Poviss y rebelión en Caingorn), el margrave decreta una conscripción forzada en Hengfors y sus alrededores para reforzar su ejército.
      - El decreto de conscripción agrava el descontento entre la población de Hengfors, ya afectada por la pérdida de hombres en la guerra de Poviss.
        - El Amotinamiento de Hengfors tiene lugar. Enfurecidos por la medida, los habitantes de Hengfors asaltan el palacio del margrave.
          - El margrave es capturado por los amotinados y arrojado por una ventana, resultando en su muerte.

1211 DR editar

- Nace el futuro célebre brujo de la Escuela del Lobo, Geralt de Rivia.[r 38]
- El futuro brujo de la Escuela del Lobo, Eskel, nace bajo el nombre de Esau Kelly Kaminski.
- Vesemir deshace la maldición que afligía al Cisne de Poviss.
  - La historia del Cisne de Poviss, con el paso del tiempo se hace tan famosa, que se acaba por distorsionar, dando así lugar al cuento de hadas del Lago de los Cisnes.
- La hechicera y comerciante mitad hannuense, mitad cidariana, Arsinoe Fillore, publica el libro titulado *El Frío Blanco*. Un libro acerca de la profecía de Ithlinne del mismo nombre, sus variantes a lo largo de los siglos, y su impacto en la cultura popular de los Reinos del Norte.
- Nenneke inicia su formación como sacerdotisa en el templo de Melitele en Elsborg, ubicado en la Marca Alta de Kaedwen.
- El cazador de recompensas de gadnygürniano, Nino Murk, muere asesinado por un elemental de tierra mientras

intentaba capturarlo.

1212 DR editar

- Los médicos norteños descubren que la dieta más saludable de todos los Reinos del Norte es la seguida por los habitantes del reino de Cidaris.

1214 DR editar

- Magos en Ilan Qurun crean la primera instancia de un golem de pajar.
- Rhyd obtiene la independencia de la Marca del Este, que posteriormente se fragmenta en varios ducados y reinos, pero eventualmente se unifica como la Liga de Hengfors.
- En Redania, se funda la ciudad de Murivel.

Marzo editar

- Pheran de Antil inicia su carrera como brujo.
  - En su primer contrato, se enfrenta a un equinope en el pueblo de Caravista, ubicado en el valle del Sudduth, al oeste de Toussaint.

30 de junio - 2 de julio editar

- En Kovir, una revuelta interna lleva a la caída de Baldwin Thyssen. Idi, un líder rebelde, se apodera del trono, forzando a la dinastía Thyssen al exilio.
  - Durante su huida, el rey Baldwin muere repentinamente, dejando a su hijo Esterad Thyssen como cabeza de la familia y legítimo heredero al trono.
    - Durante el exilio, Esterad no permanece inactivo. Planea su regreso, reúne fuerzas y forja alianzas secretas con nobles y figuras poderosas.
      - Esterad espera el momento adecuado para actuar y recuperar el trono de Kovir.

La noche del 1 al 2 de julio editar

- La posteriormente conocida cómo *Noche de los Cuchillos y las Antorchas* tiene lugar.
  - Esterad Thyssen lidera un ataque decisivo para recuperar el trono.
    - Esterad elimina a sus enemigos. Idi, Rhyd y sus familias son asesinados, y la dinastía Thyssen es restaurada en el trono de Kovir.
    - Kovir logra restaurar la dinastía Thyssen, pero pierde permanentemente la Marca del Este, que queda fuera de su control.

Octubre editar

- Un recién graduado de la Escuela del Oso, Pheran de Antil, logra levantar la maldición del Templo de Melitele en Hengfors. Tras llevar a la justicia a Enize Len por sus crímenes, consigue que los espíritus de la archisacerdotisa y sus acólitos dejen de manifestarse cómo apariciones, permitiéndoles finalmente descansar en paz.

1215 DR editar

- El rey Videmont de Aedirn asciende al trono.
- Se funda el restaurante llamado Sonatina en el reino de Cidaris.
- Nace el infame y sangriento futuro jarl de Undvik, Knut "El Despiadado" en la isla de Undvik, en el archipiélago de las Skellige.

30 de agosto editar

- Nace la futura hechicera Biana Delaure en la ciudad de Cintra, capital del reino homónimo.

1220 DR editar

- El brujo Amerin de Attre publica *Alpae: Las Primas Peligrosas de las Bruxae*, un tratado que detalla las diferencias entre las vampiras conocidas como alpas y las bruxas.
- Los norteños son introducidos al coco y al plátano a través de comerciantes zangvebarianos.
- Ulster obtiene su posteriormente legendaria espada de hoja negra, hecha de acero de meteorito y guardada en una vaina de cuero de dragón. En la hoja aparece la inscripción *Cwfl yn Torrwr*, que significa «capucha de sacabuche» en la variante gemmeriana de la Lengua Antigua. La espada pasa a ser conocida pues como *Cwfl yn Torrwr*.
- En Kovir, se comienzan a fabricar las icónicas espadas alfanje, conocidas por su refinado diseño y funcionalidad.

12 de septiembre editar

- Nace la doppler Blanka en Novigrado.

12 de diciembre editar

- Reposteros redanos inventan el turrón de coco y el turrón de plátano.

14 de diciembre editar

- Se funda el Burdel de Peggy la Patapalo en Lan Exeter, Kovir.

1220s DR editar

- Se introducen las papas y los tomates en las tierras norteñas por comerciantes de "Más Allá de los Mares."
- Se establece la primera brigada de bomberos organizada en Vengerberg, como respuesta al rápido crecimiento de la ciudad y los frecuentes incendios.
- Se funda la aldea de Senderos en la región de Velen, en el reino de Temeria. La cuál se haría conocida por fabricar ladrillos ganadores de premios.

1220s DR - 1230s DR editar

- Durante estas décadas, empiezan a surgir sectas en diversas regiones de los Reinos del Norte (especialmente en las áreas más occidentales) y en los desolados páramos del frío Lejano Norte. Estas sectas rinden culto a diferentes tipos de monstruos, llevando a cabo atroces rituales en su nombre, incluidos sacrificios humanos. Su influencia se expande rápidamente, aprovechando el miedo y la superstición de las comunidades aisladas, lo que las convierte en una amenaza creciente para la estabilidad de las regiones afectadas.
- Algunos vrans, a pesar de su apariencia reptiliana, logran vivir en ciudades humanas después de muchos años de conflicto con estos. Por lo general, están confinados en guetos, junto con otros no-humanos.

1221 DR editar

- Geralt y otros brujos Lobo de su generación son mandados a estudiar al templo de Melitele en Elsborg durante su formación.
  - Geralt conoce a Nenneke, todavía una adepta.
- En Temeria, se desarrolla el vodka de pimienta, una variación picante que se populariza rápidamente por todo el reino.
- El brujo de la Escuela del Gato, Severin de Ban Ard, forja la espada de plata *Eirlithrad* ("avalancha" en la variante gemmeriana de la Lengua Antigua) tras sobrevivir a una avalancha provocada por el criofénix al que había sido contratado para dar caza en las Montañas del Dragón, en Kovir, y su antigua espada de plata fuese destruida durante esta.
  - Aunque logra finalmente matar al criofénix utilizando su nueva espada, el monstruo también acaba con su vida. La espada, tras la muerte de Severin, se convierte en un codiciado objeto de colección, pasando de mano en mano a lo largo de los años.

1222 DR editar

- Nace la futura hechicera súcubo, Ishkriya, mejor conocida posteriormente por los norteños cómo Iskra, en el reino de Telmun, en la península de Melukka, en el Lejano Sur.
- Nace el futuro capitán de barco, Yago, en la ciudad de Manisa, en Ofir.

1223 DR editar

- Alquimistas zerrikanos descubren que el raro metal conocido cómo midasio sirve cómo reactante en procesos de transmutación de metales al oro.
- La primera instancia de la Fiesta del Colacho es registrada en Toussaint.
- Q comienza a trabajar ocasionalmente con el Bureau de Seguridad de Novigrado.
- En Toussaint se crea la variedad de vino conocida como *Toussaint seco*, caracterizada por su sabor refinado y su alta calidad.
- En el reino de Lichavis, en la región de Bia Thin, en el Lejano Este, se descubre la sal azul y sus propiedades, tanto como compuesto alquímico como para la sazonación de alimentos.[r 39]

1224 DR editar

- Nace la hechicera súcubo Sellandra en la ciudad libre de Novigrado.
- La taberna de Wirsing, posteriormente conocida cómo *La Espada del Brujo*, es fundada en la xenría de la ciudad de Rivia.

22 de septiembre editar

- Anabelle Radfind publica su tercer libro titulado *La Tentación del Fuego*, una obra que, como su título indica, sirve

como advertencia para los adeptos a la magia que deseen explorar el peligroso y fascinante elemento del fuego.

1225 DR editar

- Osmyk muere.
  - Uno de sus cinco hijos, Belohun, asciende al trono de Kerack.
    - El resto de los hermanos de Belohun tratan de buscar tierras en las que puedan fundar nuevos reinos, tal y cómo su padre lo hizo.
- Nace la primera bolsa de valores de los Reinos del Norte, en Tretogor, Redania.

1226 DR editar

- La bruja de la Escuela del Gato, Yara de Novigrado, encarga a la herrera elfa Nianna la creación de su posteriormente legendaria espada de plata. Aunque Yara no había pensado en un nombre para el arma, Nianna sugiere llamarla *Tor'haerne* (Torre Inquebrantable en la Lengua Antigua), inspirándose en la resistencia y durabilidad excepcionales de la espada. Yara acepta y nombra a la espada de esta manera.
- En los pantanos de Angren se descubren hasta 150 tipos de libélulas, la mayoría de las cuales se extinguirán antes del final del siglo XIII debido al cambio climático y la acción humana.
- La *Invasión Nilfgaardiana de Gemmeria* tiene lugar.
  - La *Batalla de Im Lebar* tiene lugar.
    - Ulster Cwfl muere en la batalla abatido por una carga de caballería nilfgaardiana defendiendo futilmente su tierra de los invasores pues la invasión ya había avanzado bastante hacia el interior de Gemmeria para cuándo él se dió cuenta de que podía hacer algo.
      - *Cwfl yn Torrwr* es tomada cómo trofeo por los nilfgaardianos tras la batalla. La espada acaba con el paso del tiempo pasando de mano en mano.

30 de abril editar

- En la ciudad de Corvo, Toussaint, la repostera Mayi Hayel inventa el queso posteriormente llamado cómo camembert.

1227 DR editar

- En Tyle, el jarl Ekerot sube al poder.

25 de diciembre editar

- Nace el futuro Gran Inquisidor del Fuego Eterno, Helveed, en la ciudad de Novigrado.

1228 DR editar

- Se produce la *invasión de Temeria a Aedirn*.
  - Aedirn logra repeler la invasión temeria en las fronteras norestes del reino, finalmente definiendo unas fronteras fijas entre ambos países.

1229 DR editar

- Miodrag I asciende al trono de Kaedwen.
- Los alquimistas de la Escuela de la Víbora desarrollan el aceite azul, un compuesto que, al aplicarse sobre las espadas, elimina todo rastro de corrosión en las mismas.
- La medicina norteña avanza lo suficiente como para identificar y clasificar diversos tipos de tumores.

Primavera editar

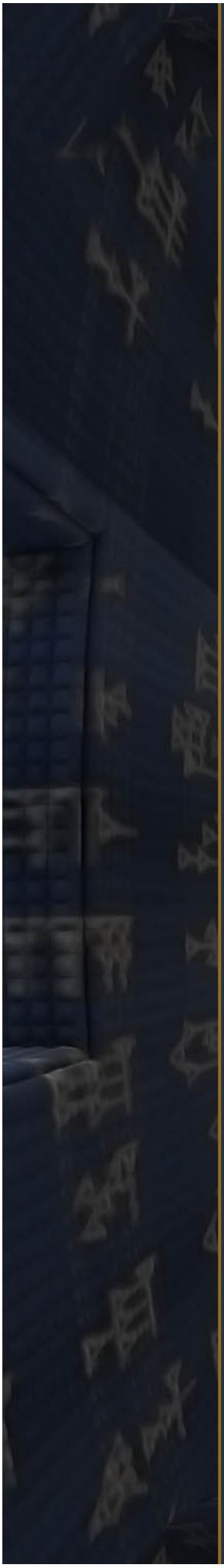
- Clovis inicia su carrera cómo brujo.
- Geralt de Rivia inicia su carrera cómo brujo.
  - Preston Holt salva la vida a Geralt de Rivia impidiendo que este sea ejecutado.

27 de octubre editar

- George de Kagen muere en Velen, Temeria. Su cuerpo es enterrado en la Gruta del Cazador de Dragones.
- Q inventa una pluma de ganso envenenada.

En algún punto después de la primavera de 1229 DR pero antes de agosto de 1230 DR editar

- Preston Holt se une a la Escuela de la Víbora.



1230s DR editar

- La corrupción se enquista en el reino de Ebbing.
- Nace la futura princesa de Malleore y posterior reina de la Liga de Hengfors, Podveyka.
- Se funda el grupo mercenario de *Los Indignos* tras que sus miembros se unieran en el Viejo Continente una vez estos fueran exiliados de las islas Skellige.
- Se funda la Liga de Hengfors con Audoen cómo su primer rey.
  - La casa noble menor de los Korber, alcanza importancia durante el reinado de Audoen de la Liga de Hengfors.
- Los últimos brujos de la Escuela del Lobo son entrenados y sometidos a mutaciones. Debido a que para ese entonces, las mutaciones se habían vuelto demasiado inestables.
  - Lambert sobrevive a las mutaciones y completa su entrenamiento con éxito.
    - Lambert se especializa en alquimia, convirtiéndose en el mejor alquimista entre los brujos sobrevivientes de la Escuela del Lobo.

1230 DR editar

- El alquimista mediano Godun Neustein inventa la poción llamada posteriormente Alcaudón, la cuál sirve para ser lanzada e infligir dolor al rival durante un combate una vez este comience a sangrar.
- Eskel se cruza con un grupo de campesinos aparentemente perdidos cerca de Kaer Morhen. Sin embargo, en secreto, estos planeaban un segundo pogromo y atacan a Eskel cuando los escoltaba de regreso a su aldea, ya cerca de la fortaleza. Obligado a defenderse, Eskel da lugar a una masacre. Aunque actúa en defensa propia y salva a Kaer Morhen de vivir nueva tragedia, carga con la culpa y el peso de este evento durante décadas.
- Se establece el culto a Verna en Velen, Temeria.

Agosto editar

- Preston Holt muere ejecutado en Sturefors.

En algún momento después de agosto editar

- Geralt de Rivia recupera la armadura de la Escuela de la Víbora de Preston Holt tras su muerte ese mismo año. Llevando la armadura a Kaer Morhen en invierno, para dejarla como un recordatorio de cómo Preston le salvó la vida al evitar su ejecución en los inicios de su carrera como brujo. Más tarde, esta armadura será conocida como la *Armadura de Kaer Morhen*, a pesar de no pertenecer a la Escuela del Lobo.

1231 DR editar

- El sacerdocio de Melitele es expulsado de su templo en Elsborg, en la Marca Alta de Kaedwen. Liderados por la Madre Assumpta de Rivia, reciben refugio en el país vecino de Temeria, más específicamente en el ducado de Ellander, en un templo abandonado cedido por el gobernante local, el cual reforman y transforman en un templo dedicado a Melitele.
- Siguiendo el consejo de Nenneke, Geralt de Rivia pasa una temporada estudiando en la Universidad de Oxenfurt, donde asistió a varias conferencias, incluyendo algunas de astronomía.

En algún punto después de 1231 DR pero antes de 1252 DR editar

- Nenneke se convierte en Madre Nenneke y asume el liderazgo del templo de Melitele en Ellander.

1232 DR editar

- En la ciudad de Cidaris, un confitero accidentalmente da origen al polo, al descubrir un método para congelar líquidos azucarados en un palillo. La creación rápidamente gana popularidad entre los locales por su simplicidad y frescura.

7 de julio editar

- Nace Essi Daven, futura bardo de renombre, en la ciudad de Cidaris, capital del reino homónimo.
- En las Islas Skellige, en Hindarsfjall, en la aldea de Larvik, nace el futuro posadero Svegvom Gjaindson.

1233 DR editar

- En la región de Ofir se funda el grupo religioso conocido como los Ashavan ("seguidores de la verdad" en ofieri). Este grupo está compuesto por hombres y mujeres que creen fervientemente que el conocimiento es el camino hacia la ascensión y la recompensa en la próxima vida. Una de sus creencias más importantes es que los textos sagrados no deben escribirse, pues consideran que hacerlo sería un sacrilegio. Por ello, mantienen una rica tradición oral para preservar sus enseñanzas más sagradas, mientras que todo el conocimiento no considerado sagrado puede ser registrado por escrito. Los Ashavan son viajeros incansables, recorriendo el mundo para recopilar conocimientos de

diferentes culturas y civilizaciones, los cuales añaden a su vasta colección. A menudo envían estos saberes de vuelta a su tierra natal para enriquecer la cultura de Ofir.
- Inspirados por el éxito del polo, otros confiteros de Cidaris perfeccionan técnicas para producir una nueva delicia: el helado. Este postre, más cremoso y elaborado, se convierte en un símbolo de la creatividad culinaria de la ciudad.
- Ese mismo año, estalla la *Guerra Nazairi-Cintriana* cuando el reino de Nazair invade Cintra con la intención de saquearla.
  - La contienda culmina en la *batalla de Hochebuz*, donde las fuerzas de Cintra se enfrentan a las de Nazair en un enfrentamiento decisivo.
    - Nazair es derrotada, marcando el fin de la guerra.
      - En reconocimiento a la ayuda prestada durante la batalla, la familia del futuro duque Wildham recibe el gobierno del ducado de Attre por parte de Cintra.

1234 DR editar

- El ingeniero (rumoreado como parte gnomo) Cescest Nirred Thalis inventa la imprenta en la ciudad de Lan Exeter, en el reino de Kovir. Este avance revolucionario cambiará la forma en que la cultura y el conocimiento se difunden en el mundo.
- Dos décadas después del pogromo de Kaer Morhen, motivado por la pieza literaria de odio *Monstrum, o Descripción del Brujo*, escrita por el mago Artamon de Asguth, el mago Piemir Ionwen publica *Los Brujos: Lejos de ser los diablos que pensabas*. Esta pieza responde al anterior, desmontando muchos de los mitos alrededor de los brujos. Ionwen profundiza en las diferencias y heterogeneidades de estas figuras, destacando que, aunque pueda no parecerlo a simple vista, no son ni homogéneos ni inherentemente malignos.

1235 DR editar

- La Liga de Hengfors prohíbe la margarina redana.
- El hummus se inventa en la región de Ofir.
- La banda de mercenarios conocida cómo los Pacificadores de Gemmeria es fundada en la provincia nilfgaardiana del mismo nombre.
- Alquimistas cidarianos desarrollan las primeras pociones de "amor", un destilado compuesto por diversas hormonas que imita químicamente los efectos del enamoramiento.

1236 DR editar

- El Imperio Nilfgaardiano adopta la imprenta, marcando un punto de inflexión en su administración imperial y facilitando la centralización del poder.
- La hechicera Clarabeth Iseabail NicFhuachd-Fadach publica el libro titulado *Intersecciones y Líneas Geománticas*. Un tratado académico sobre las intersecciones del Poder.

1237 DR editar

- Mercaderes de la Cuenca del Amapaba inician la exportación de algodón hacia el Imperio Nilfgaardiano.
- La receta de lo que más tarde será conocido cómo poción de Tir ná lia, una poción que ayuda a que sea más rápida la regeneración en los cuerpos élficos, es redescubierta por los elfos Aen Seidhe.

1238 DR editar

- Comerciantes de la Cuenca del Amapaba introducen el cultivo del tomate en el Imperio Nilfgaardiano.
- El brujo de la Escuela de la Mantícora, Sorensen, publica el libro titulado *Katakans: A Monográfico*. En el que tal y cómo su nombre indica, trata a fondo a los tipos de vampiros del mismo nombre.

1239 DR editar

- Comerciantes nilfgaardianos llevan el cultivo del tomate a los Reinos del Norte. Sin embargo, este solo prospera en las regiones más meridionales debido al clima.
- El académico koviriano Vlad Reymond publica *Los campesinos y sus costumbres*, una obra que detalla la vida cotidiana y las tradiciones populares de las comunidades rurales de los Reinos del Norte.

1240s DR editar

- Lambert inicia su carrera cómo brujo.
- Pocos años después de la invención de la imprenta, comienzan a aparecer las primeras caligrafías estandarizadas tanto en Común Norteño como en otros idiomas. Este avance facilita la difusión del conocimiento escrito y contribuye a la preservación de textos culturales, científicos y religiosos en un formato más uniforme y accesible.

1240 DR editar

- Se funda la banda criminal de *Los Bufones* en Novigrado liderada por Alonso Wiley, mejor conocido póstumamente como Bastardo Senior.
- Comerciantes provenientes de las tierras que los norteños llaman erróneamente Haakland llevan la imprenta a su país. En pocos años, esta tecnología se expande rápidamente por el este del Viejo Continente y más allá, llegando incluso a las lejanas islas Tuyotuki.
- En las Islas Tuyotuki, en el Lejano Este, el brujo de la Escuela del Dragón, Baem "El Demonio," fabrica las espadas de plata y acero del posterior legendario *conjunto de la Raposa de Nueve Colas*.
- En el Imperio Nilfgaardiano se introduce el cultivo de la carambola por parte de comerciantes del Lejano Sur.
- Se funda la taberna del Esturión de Oro en Novigrado.
- Amerin de Attre muere enfrentándose a una estriga albina. Su cuerpo es saqueado posteriormente por bandidos, quienes venden sus pertenencias al mejor postor.
  - Pheran de Antil toma el relevo de su maestro en el contrato y acaba con la que posteriormente será conocida cómo *El Terror Blanco de Metinna*.

15 de abril editar

- Nace el médico aedirniano Repubert Brandhuber.

30 de marzo - 30 de mayo editar

- Se construye el navío *El Venado Volador* en los astilleros de Novigrado, comisionado por el comerciante Jacob de Dembich.
  - *El Venado Volador* comienza a navegar ese mismo año.

1240 DR - 1260 DR editar

- Los Bufones se convierten en una de las bandas criminales más poderosas de Novigrado. Con Alonso convirtiéndose en un poderoso gangster dueño de múltiples casinos, prostíbulos y cuadriláteros de combate.

1241 DR editar

- El brujo de la Escuela del Gato, Schrödinger, encarga al herrero franqoccidentalense Tlep Kurdala la forja de su famosa espada de plata a la que bautiza como *Disglair* (que significa "brillar" en el dialecto de la Lengua Antigua de Gemmeria). La espada, adquiere fama por un aura de misterio: tras la caída de Dyn Marv en 1269 DR, su destino se vuelve incierto. Hay quienes aseguran que fue destruida junto con su dueño durante la toma de la caravana, mientras otros creen que podría seguir intacta, esperando ser encontrada.
- Se celebra la primera Regata de Novigrado, un evento que marca el inicio de una competición amistosa entre la ciudad-estado y su vecino, Redania. A lo largo de los años, esta regata se convertiría en una tradición anual que fortalecería los lazos culturales y comerciales entre ambos países. La competición no solo atrae a marineros expertos, sino también a espectadores de todas partes de los Reinos del Norte e incluso el imperio, consolidándose como uno de los eventos más emblemáticos del año.
- El pogromo de Maribor tiene lugar.
- Drithelm de Pont Vanis y su hermano Dethmold se convierten en los magos de la corte del rey Esterad de Kovir.

1242 DR editar

- Nace la futura afamada bardo, discípula de Essi Daven, Priscilla, mejor conocida por su nombre artístico, *Calloneta*, en la ciudad de Pont Vanis, en Kovir.
- En el Imperio Nilfgaardiano, en el ducado de Vicovaro, se descubren hasta 100 nuevas especies de mariposas.
- En Nilfgaard, el pescador Vrem var Evreux funda la dinastía de los var Evreux tras un encuentro inesperado con el emperador, conocido posteriormente como "El Usurpador". Durante una visita imperial a su aldea costera, Vrem, en lugar de mostrar la sumisión esperada, mantuvo una actitud desafiante, un gesto que llamó la atención del monarca. Lejos de enfadarse, "El Usurpador" se sintió identificado con el pescador, pues le recordó sus propios días como oficial imperial antes de ascender al trono tras derrocar a Fergus var Emreis. Impresionado por el carácter de Vrem, el emperador decidió otorgarle tierras y privilegios, marcando así el inicio de una influyente dinastía que perduraría en Nilfgaard durante generaciones.
- El músico, actor, escritor, pintor, diseñador, alquimista, inventor y exmago koviriano, Pievon Ior, publica el libro *Mi tarde con un vampiro*. En esta obra, revela al público general la existencia de los Verdaderos Vampiros Superiores o Vampiros Supremos, desmitificando numerosas creencias populares acerca de los vampiros mediante el relato de sus vivencias junto al Verdadero Vampiro Superior llamado Regis.

1243 DR - 1246 DR editar

- Tiene lugar la llamada *Crisis de los Copistas*, una de las primeras crisis laborales de alcance mundial. Miles de copisterías y copistas pierden su trabajo debido a la expansión de la imprenta.

1243 DR editar

- Los escritores Y. Deyner y H. Jaagen publican el libro titulado, *El ultimátum de Tridam y otros Asesinatos en Masa Perpetrados por No-humanos*. Un libro qué, tal y cómo su nombre indica, habla en profundidad del ultimátum de Tridam y otros eventos de similar naturaleza. De título controversial, en realidad, la obra se convierte rápidamente en una referencia clave para analizar los eventos de una manera objetiva. Pues dicho título, resultó ser puesto por los escritores, solo cómo una manera de llamar la atención.

21 de marzo editar

- Se funda el Gremio de Artesanos Variados en Novigrado.

1244 DR editar

- Nace la futura hechicera Triss Merigold en Maribor.
- Nace el futuro barón nilfgaardiano Eldar de Casteberg.
- A los 29 años de edad, Knut es nombrado cómo jarl de Undvik tras que su padre Oluf falleciera de vejez. Este evento lo marcaría para siempre, al considerar a su padre cómo alguien "débil" por haber muerto de esa manera, lo que llevaría eventualmente a unirse al culto a Svalblod.
  - Knut "El Despiadado" se une a la hermandad de guerreros conocida cómo los vildkaarls, fervientes seguidores en secreto del dios Svalblod.
    - Knut "El Despiadado" es introducido gracias a los vildkaarls al sangriento culto del dios Svalblod. Sería gracias a sus acciones en nombre de este dios, que acabaría por adquirir su sobrenombre de "El Despiadado".
- Lambert deshace la maldición del apodado cómo Ogro de Ellander.

1245 DR editar

- Debido a su incapacidad de nombrar a uno de sus múltiples hijos cómo sucesor, además de tener problemas familiares con ellos, Belohun, es reemplazado por su hijo exiliado Viraxas, tras que este, regresara de su exilio, y con el apoyo de Rissberg y la Hermandad de Hechiceros, diera una golpe de estado el día en que su padre iba a tomar una nueva esposa a la que pensaba embarazar a pesar de la avanzada edad que él tenía.

1246 DR editar

- La ciudad de Tawabil en Ofir obtiene un estatus especial.
- Q inventa la granada de tinta.
- El hechicero Vilgefortz inventa el xenovox.
- Se funda la posada de *Los Siete Gatos* en las afueras de Novigrado.
- Nace el futuro bandido semielfo Loth en Corvo, Toussaint.

20 de abril editar

- Nace el hijo de Knut, Kjarre, quién se convertirá en un ladrón y líder de una banda criminal.
- Se inventa el vino llamado posteriormente cómo *Dijkstra seco* en Redania.

20 - 25 de abril editar

- El brujo de la Escuela del Gato, Kiyan, comisiona a la herrera elfa Siomia Feleaorn su posteriormente legendaria espada llamada ***espada lunar*** o ***geal'ia*** (literalmente: hoja/espada lunar en la Lengua Antigua). Según su creadora, esta espada no seguía el diseño habitual de las espadas de plata para brujos, que suelen tener un núcleo de acero recubierto por una capa de plata. En su lugar, la posteriormente conocida como geal'ia cuenta con un núcleo compuesto por acero y un raro material conocido como lunaver. Esta aleación única otorgaba a la espada un brillo púrpura bajo la luz de la luna llena. El detalle del resplandor púrpura divirtió a Kiyan, quien decidió, pues, nombrarla con dicho nombre en élfico (no debe confundirse con otra espada del mismo nombre utilizada por Olach de Ban Gleán, un brujo de la Escuela del Lobo. Aquella espada lunar, también conocida como la livospada o espada de Lilvani, fue consagrada por una de las pocas sacerdotisas restantes de Lilvani, diosa de la Luna).

15 de mayo editar

- El veterano soldado temerio Ward Gaarmetti publica el libro titulado *¡Cuida tu espada, soldado!*. Un manual, que tal y cómo su nombre indica enseña cómo cuidar y mantener una espada correctamente.
- El culto a Alia "La Madre Sangrienta" se establece entre los elfos Aen Seidhe.

1248 DR editar

- El rey Akerspaark de Maecht aprovecha a sus once hijos ilegítimos y los casa con nobles de diferentes reinos.
- En Franq, se descubre la variedad de té conocida cómo salvia excogitatoris.

1247 DR editar

- El historiador temerio Fegar Rarmel publica el primer volumen de su célebre serie *Tierras del Norte*, titulado *Tierras del Norte: Velen*. La obra se convierte rápidamente en un referente para los estudiosos interesados en la geografía, la historia y la cultura de la región.
- El alquimista hengforsiano Amadeus van Zirmo publica *Sobre los usos de la alquimia en la vida cotidiana*, un libro que, tal y cómo su nombre indica explora las aplicaciones que puede tener la alquimia en el día a día de una persona.
- La invención de la imprenta facilita el nacimiento de la propaganda a gran escala, a través de la creación y distribución masiva de carteles y panfletos.

1248 DR editar

- La escritora kaedweni Sasha Hadhy lanza *El cadáver de Novigrado*, una novela que marca el inicio del género detectivesco en la literatura de los Reinos del Norte. Considerada pionera, esta obra sienta las bases del estilo narrativo detectivesco en la región.
- En Nilfgaard, se establece como castigo recibir quince latigazos si se entrega grano podrido al ejército durante tiempos de guerra.

Verano editar

- En Sadat, Barsa, la biblioteca de Khizanat al-Ilm es devastada por un incendio, perdiéndose en el proceso innumerables manuscritos y conocimientos valiosos de la época.
- La alquimista cintriana Thesonni Eno descubre que, en combinación con la damiana, se puede crear una decocción de aloxinus que resulta en un potente afrodisíaco.

22 de julio editar

- El futuro brujo semielfo de la Escuela del Oso, Cervin nace, probablemente en la isla de Basilia o en las islas Skellige, aunque sus orígenes exactos siguen siendo inciertos.

Algún tiempo después del 22 de julio editar

- Cervin es encontrado a la deriva en una cesta cerca de la isla de Faroe, archipiélago de las Skellige, y es rescatado por Jhaqo de Nazair, el gran maestro de la Escuela del Oso, que lo cría como candidato a brujo.

1249 DR editar

- Un grupo de hechiceros ataca Kaer Seren y provoca una avalancha que causa graves daños en la fortaleza. El origen de este ataque se debe a que los Grifos habían reunido una gran colección de libros de magia en su biblioteca y cuando los hechiceros les preguntaron, los brujos se negaron a compartirlos, lo que provocó la ira del Consejo de Magos.
  - Así, cuando los sentimientos antibrujos crecieron entre la gente común, aprovecharon para provocar una avalancha que destrozó el castillo y mató a muchos de sus habitantes.
    - La Escuela del Grifo se vio parcialmente afectada, ya que casi se extinguió, pues solo cuarenta de los trescientos cincuenta Grifos existentes por aquel entonces consiguieron salvarse, ya que estaban en su mayoría fuera de la fortaleza, cuando el incidente ocurrió.
    - De los que estaban en la fortaleza, solo Keldar sobrevive.
    - El manto de gran maestro pasa a Keldar, tanto por ser el único superviviente del ataque, cómo por ser el brujo más mayor de entre todos los supervivientes.
    - La capacidad para mutar a nuevos brujos de los Grifos sobrevive, al estar situada en el sótano de la fortaleza.
- El futuro mago Luthien de Ebbing, nace en la ciudad de Salm, Ebbing.
- El médico mediano Milo Vanderbeck publica el libro titulado *Medicina Forense*. Un libro, que tal y cómo su nombre indica, aborda el fascinante mundo de la medicina aplicada a la investigación criminal.
- Tiene lugar el entrenamiento de Cervin en Haern Caduch, la Fortaleza del Oso.
  - Cervin se enfrenta a discriminación debido a su herencia semielfa, siendo su único amigo, otro adepto brujo Oso, Cormac.
    - Debido a enfermedades y alergias, Cervin se somete a múltiples operaciones antes de la Prueba de las Hierbas para solucionar problemas como obstrucciones nasales y problemas respiratorios crónicos.
      - Jhaqo, convencido del potencial de Cervin a pesar de sus debilidades, lo somete a las mutaciones al principio de su entrenamiento para fortalecer su cuerpo.
      - Cervin se enfrenta a la Prueba de las Hierbas junto a Cormac, su mejor amigo, y su grupo tuvo una tasa de supervivencia inferior a la media: sólo sobrevivieron ellos dos de los diez candidatos.
        - El trauma de la prueba y su supervivencia crearon un vínculo inquebrantable, y la lealtad de Cormac hacia Cervin se hizo legendaria en la Escuela del Oso.
      - Jhaqo le somete a mutaciones adicionales para asegurar su éxito en futuras Pruebas.
  - Durante la Prueba de las Montañas, al igual que otros adeptos brujo Oso antes que ellos, Cervin y Cormac

tuvieron que recuperar unas piedras rúnicas especiales de la cima del Monte Gorgona, una brutal prueba de supervivencia.
    - En el ascenso, se encontraron con una Mantícora Imperial.
        - Cervin mató a la criatura, salvando a Cormac, pero quedó gravemente herido y estuvo a punto de morir congelado.
        - Cormac lleva a Cervin y a sus runas de vuelta a la fortaleza, demostrando una lealtad poco común entre los brujos Oso.

Verano editar

- El brujo de la Escuela del Lobo, Clovis, erradica una plaga de sumergidos en la aldea de Huerto Blanco, en Temeria.
    - Clovis comisiona la espada de plata posteriormente conocida cómo Ichaer Aardanna al herrero rumplestiltskin Kumpin Ronbalt, tras perder su espada de plata original en la erradicación de la plaga de sumergidos de la aldea de Huerto Blanco.

12 de noviembre editar

- La futura hechicera Brianna Vassermiller (Bridget Ana Vassermiller) nace en Ebbing, hija del rey Joan Louise Vassermiller y la condesa Rosalind Toricella. Con su nacimiento, Brianna se convierte en la heredera al trono del reino, y desde entonces hasta su decisión de convertirse en hechicera y ceder su lugar a su hermana Thessa, es preparada para ello.

1249 DR - 1251 DR editar

- Keldar se embarca en una cruzada para matar a todos los magos responsables, incluidos aquellos encargados de supervisar el proceso de mutación de nuevos brujos en la escuela y les traicionaron.

1250 DR editar

- Betas del metal conocido cómo signalum son descubiertas por mineros nilfgaardianos en el ducado de Ymlac.
- Se establecen rutas comerciales seguras entre los Reinos del Norte y Zerrikania.
    - Se funda una sucursal del Banco Cianfanelli en Zerrikania.
    - Se funda la Compañía de Especias de Zerrikania, de propiedad norteña, el mayor importador de especias de Zerrikania. Esto provoca una reducción de los precios de las especias debido a la competencia con los comerciantes de Melukka. A pesar de ello, las especias siguen siendo caras.
- La economía de Toussaint pasa de estar basada en la minería a centrarse en la viticultura, convirtiéndose la industria vinícola en una parte importante de la economía del ducado. Mientras tanto, las minas y pozos cerrados son colonizados poco a poco por monstruos.
- El emperador de Nilfgaard, más tarde conocido como «El Usurpador», conquista Metinna y Maecht, uniéndolas bajo el dominio nilfgaardiano en una sola región. Maecht queda bajo la supervisión del rey Akerspaark y, más tarde, de su sucesor, Hoët.
- El soufflé se inventa en Toussaint.
- La paleontología comienza a desarrollarse de forma rudimentaria en Nilfgaard.
- Entre los enanos, se popularizan los nombres relacionados con flores, como Rosalía, para las mujeres.

1 de enero editar

- La futura ladrona zerrikana Aelydia nace en El Oasis en Zerrikania.

1250s DR editar

- Las croquetas también se inventan en Toussaint durante esta década.
- Q inventa la primera espada laúd.
- *El Venado Volador* naufraga matando a toda la tripulación en el proceso.
- El mago Dorregaray de Vole publica el libro titulado *La Muerte de los Dragones*. En el que, tal y cómo su nombre indica habla de la casi extinción causada por los humanos de las distintas especies de dracónidos.

Principios de los 1250s editar

- El zerrikano Myrgot se convierte en el primer guerrero zerrikano hombre. Desafiando los roles de géneros presente en el matriarcado desde hace siglos (esto sin contar a los brujos de la Escuela de la Mantícora, quiénes indirectamente también influyeron gracias a su conexión con la corona)
- Cyrus Engelkind Hemmelfart es elegido jerarca de Novigrado.
- Brianna Vassermiller sufre una infancia difícil, enfrentándose a los abusos verbales de su madre, Rosalind, y al abandono emocional de su padre, Joan Louise, que da prioridad a los deberes reales.
- Zerrikania comienza a producir tapices que son exportados a los Reinos del Norte.

1251 DR editar

- Se funda el Gremio de Toneleros de Beauclair, en Toussaint.
- El mayor castillo de los Reinos del Norte, Barienmurg, finaliza su construcción.
- Nace el futuro bandido apodado cómo Siluro en Nazair.

12 de noviembre editar

- Nace el futuro criminal profesional Phelippe Calagrande en la ciudad de Tretogor, Redania.

1251 DR - 1253 DR editar

- Con la amenaza de los magos eliminada, Keldar regresa a las ruinas de Kaer Seren y asume el papel de guardián.
- Kaer Seren queda simbólicamente protegida, aunque inhabitable.
- Algunos Grifos intentan convencer a Keldar de restaurar la escuela, pero Keldar se niega, debido al trauma de haber sido el único que sobrevivió y haber tenido que enterrar a sus compañeros caídos.
- Se comienzan a producir ataques de monstruos a mineros en Kovir, debido a la excavación cada vez más profunda de las minas. Los burgueses dueños de estas minas, comienzan a contratar grupos mercenarios, cazarecompensas y caballeros errantes, pero no resultan efectivos.

1252 DR editar

- El mago barsameño Tadrus Hen Lohsa publica *Sobre golems y especializaciones*, un libro dirigido a los estudiantes de segundo y tercer año de la especialización en golemología en Ban Ard. La obra aborda temas como el perfeccionamiento de la inteligencia artificial de los golems y la creación de golems especializados para distintas tareas, entre otros aspectos avanzados del campo.

La noche entre el 30 de abril y el 1 de mayo editar

- Nace la futura princesa de Cintra y última portadora de la Vieja Sangre, Cirilla Fiona Ellen Riannon, mejor conocida cómo Ciri, en la ciudad de Cintra, capital del reino homónimo.

15 de junio editar

- Nacen las gemelas Edna y Rosa var Attre, en el ducado de Attre.

20 de noviembre editar

- Nace la futura rhena (reina) de las Islas Skellige, Cerys an Craite.

1253 DR editar

- Los mercaderes zerrikanos introducen el algodón en los Reinos del Norte, adquirido a través de comerciantes de la Cuenca del Amapaba. Este intercambio comercial marca un hito en la diversificación de los tejidos disponibles en los mercados norteños, contribuyendo al desarrollo de nuevas técnicas de confección y al fortalecimiento de las rutas comerciales marítimas entre Zerrikania y las tierras del norte.
- El viajero y explorador kaedweni Sothan Bruk publica el libro *Las Maravillas de Zerrikania*, una obra en la que narra, con admiración y detalle, todo aquello que le sorprendió y fascinó durante su visita a ese remoto y exótico país.

1253 DR - 1255 DR editar

- Los burgueses oyen de las buenas acciones de los brujos Grifos de aquellos trabajadores provenientes de aldeas, y deciden buscarlos para contratarlos.

1254 DR editar

- En Toussaint, se crea y comienza la producción de la famosa variedad de vino *Erveluce*, una de las más caras y prestigiosas del ducado.

1255 DR editar

- El gran maestro de la Escuela del Gato, Guxart, encarga al herrero elfo Craedeis la creación de una espada de plata que bautiza como Melltith ("Maldición" en la variante gemmeriana de la Lengua Antigua). El nombre hace referencia al contrato que originó su forja, ya que la espada fue el pago que Craedeis ofreció a Guxart por liberarlo de una maldición, al no tener otra forma de compensar al brujo por su ayuda.
- Los burgueses llegan a un acuerdo con los Grifos supervivientes. Ellos financiarán la reconstrucción de Kaer Seren, a cambio de que solucionen el problema de los monstruos en las minas para que las operaciones sean más seguras. Los Grifos aceptan a pesar de las reticencias de Keldar.

- Nace el futuro rey de Redania, Radovid V.

11 de mayo editar

- El futuro brujo de la Escuela del Grifo, explorador y fundador de la Escuela de la Grulla, Kurus (Putnam) y su hermano gemelo, Mimit, nacen de la malliqa Nelea y el malliq Nibras en la ciudad de Manisa, en Ofir.

Mayo - Junio editar

- Aamad, obsesionado con la genética mágica del clan Sova, pretende experimentar con Kurus. Nelea huye con sus hijos para protegerlos.

30 de junio editar

- Nace la futura vedyminaica koviriana-nilfgaardiana Erin Oswa Aep Led en Pont Vanis, Kovir.

Principios de julio editar

- Nelea deja a su hijo Mimit con los magos de la Academia Imperial de Magia de Nilfgaard para que le protejan.

Alrededor de agosto editar

- Kurus es abandonado en una aldea de Brugge, en los Reinos del Norte, para evitar la persecución de Aamad.
  - Johan Pitch, descubrió los llantos del bebé cerca de su pueblo, en Brugge.
    - Al principio, Johan confundió los sonidos con los de un animal, pero al encontrar al niño en una cueva en una cavidad, decidió adoptarlo y le puso el nombre de "Putnam", que significa "habitante de la cavidad".

Entre agosto y principios de octubre editar

- Los aldeanos de la aldea de Johan debaten sobre si Putnam estaba maldito o era divino, debido a sus ojos azul y verde heterocromáticos, asociados a la brujería.
  - A pesar de las sospechas, Johan consigue que las madres de la zona ayuden a cuidar del niño, cuidándolo hasta que recupera la salud y ganándose la confianza de los aldeanos.
    - La esposa de Johan, una pintora, antes de morir, admiraba a los brujos de la Escuela del Grifo, considerándolos símbolos de libertad e independencia.
      - Influenciado por su recuerdo, Johan se propuso dar a Putnam una vida libre de la opresión feudal, considerando el entrenamiento de brujo como el mejor camino.
        - Johan vendió su casa y los cuadros de su mujer para financiar el viaje, inspirado por la creencia de su difunta esposa en la autonomía de los brujos.

17 de agosto editar

- Nace la noble toussaintoi Vivienne de Tabris en la capital del ducado, Beauclair.

27 de agosto editar

- El gnomo oxenfurtense Zemnen Heithold publica el libro titulado *Bromas de los Gnomos*. Un recopilatorio de chistes contados entre los de su raza a los que se suma una explicación para que gente de otras razas pueda entender mejor el humor gnomo.

Entre principios de octubre de 1255 DR y principios de enero de 1256 DR editar

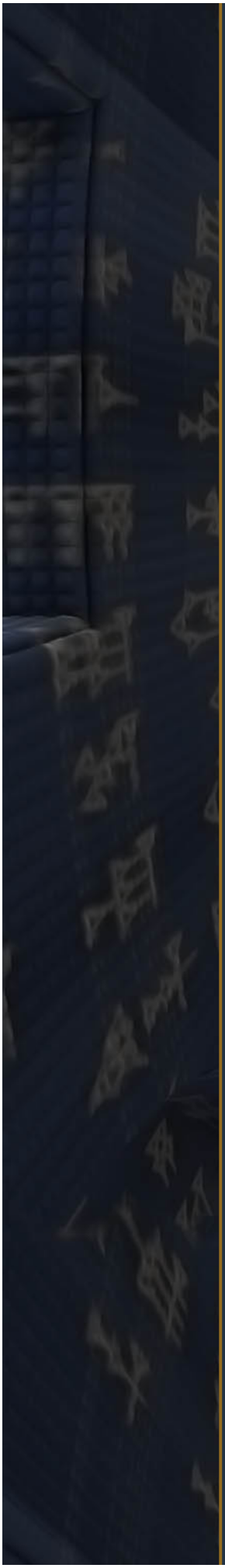
- La travesía de tres meses estuvo marcada por las penurias y los actos de bondad de los desconocidos, impresionados por la devoción de Johan y el encanto de Putnam.
  - Los singulares ojos de Putnam ablandaban a menudo los corazones de quienes conocían, sobre todo de las madres, que les proporcionaban cobijo y comida.

Principios de diciembre editar

- Durante el viaje, Johan y Putnam conocieron a Visenna, que intuyó el potencial mágico de Putnam y aconsejó a Johan que lo llevara a Ban Ard o a los druidas de Kovir en lugar de a los brujos.
  - Johan rechazó el consejo por desconfianza hacia magos y druidas, creyendo que los brujos ofrecían verdadera independencia.

Finales de año editar

- Una parte mínima de la fortaleza de Kaer Seren es habitable, gracias al trabajo físico de los Grifos supervivientes, quién animados por la financiación, comienzan a reconstruir lo que pueden por su parte.



1256 DR editar

- Se funda la empresa Brandon y Cía, que para 1272 se convertirá en el mayor proveedor de grano de Novigrado.
- El rey Joan Louise Vassermiller y la condesa Rosalind Toricella se divorcian, lo que causa un escándalo importante no solo en la corte, sino en todo el reino de Ebbing.

Entre el 5 y el 8 de enero editar

- Johan y Putnam son atacados por dos amaroks poco antes de llegar a Kaer Seren.
  - Son rescatados por los brujos Coën de Poviss y Jerome Moreau de la Escuela del Grifo.
    - Johan pide a los brujos que acogieran a Putnam, ofreciéndose a ayudarles en la reconstrucción de Kaer Seren.
      - Los brujos, impresionados por la determinación de Johan, aceptan con la condición de que Johan trabajase como artesano mientras Putnam se entrenaba.
- Los Grifos empiezan a usar el lugar como base nuevamente, con Putnam convirtiéndose en el único alumno hasta la llegada de más reclutas unos años después.

1256 DR - 1258 DR editar

- Los brujos de la Escuela del Grifo, junto con Johan, empiezan a cuidar de Putnam, que aún es un bebé. Para los brujos más jóvenes, como Vargos y Coën, el niño se convierte en una especie de hermano menor. Matlena también asume un papel maternal, ayudando a guiar emocionalmente a Putnam y preparándolo para la vida como brujo.

1256 DR - 1260s DR editar

- Los burgueses cumplen su acuerdo y comienzan a enviar trabajadores para reconstruir Kaer Seren. Los jóvenes reclutas, incluido Putnam, ayudan a limpiar los escombros y a restaurar partes de la fortaleza, fomentando el trabajo en equipo y la resistencia.
- Victor Tremblay se convierte en ministro de justicia en Toussaint.

1257 DR editar

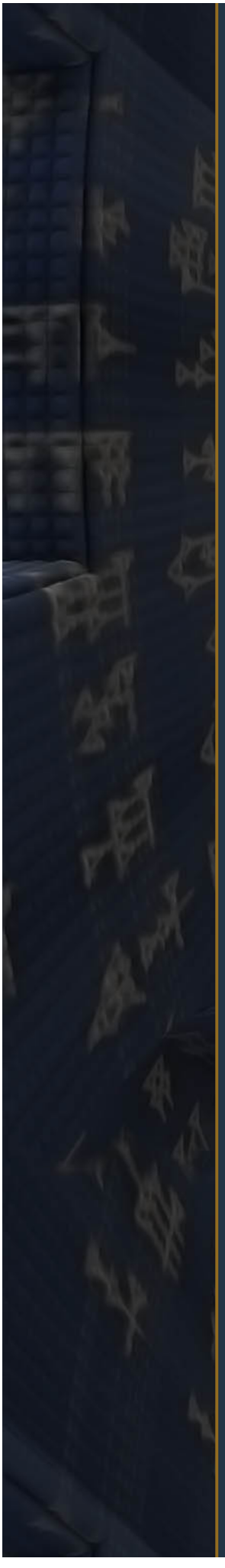
- El micólogo cidariano Zor Ydrin publica la obra *Guía Ilustrada para Hongos*, una referencia fundamental en el estudio micológico.
- Barnabas Beckenbauer inventa el prototipo de lo que más tarde será el primer vibrador.
- Slavko Atimstein es nombrado profesor de Historia Natural en la Universidad de Oxenfurt.
- Knut "El Despiadado" consigue amasar un gran número de seguidores.
  - Gracias a este gran número de seguidores, Knut desafía la obediencia al rey de las Islas Skellige.
- Se inicia la breve pero intensa *Guerra Civil de Skellige* enfrentando a Knut y sus seguidores contra aquellos leales al rey.
  - Knut y sus seguidores pierden la guerra. El culto a Svalblod es prohibido a nivel general en todas las islas.
- En la aldea Rannvaig, en la isla de Ard Skellig, archipiélago de las Skellige, un pescador pesca un fletán enorme. Desde ese momento, todos los demás intentan durante toda su vida, batir ese récord.

1257 DR - 1258 DR editar

- A pesar de su corta edad, Brianna Vassermiller empieza a destacar en debates políticos en los que interviene sin que nadie se lo espere, llamando la atención de los asesores de la corte de Ebbing.
- La viajera y escritora Bella Jande, viaja a Zerrikania y las tierras que los norteños conocen erróneamente cómo Haakland.

1258 DR editar

- Los brujos Grifo empiezan a desarrollar un régimen de entrenamiento para Putnam y los posibles nuevos reclutas que se incorporen más adelante. Empiezan con ejercicios físicos básicos, juegos de equilibrio, ejercicios de agilidad y tareas sencillas para inculcar disciplina.
- El rey Akerspaark de Maecht es asesinado.
  - Maecht cae en una disputa política, y el trono es elegido para Hoët, bajo el apoyo y gobierno de Emhyr.
- El brujo de la Escuela del Grifo Coën acaba con una plaga de poltergeists que asolaba la ciudad de Dravogrado.
- Una sequía asola Lyria y Rivia, provocando muchas muertes y una hambruna generalizada.
- Se funda la taverna *Azafrán y Pimienta* en la ciudad de Gors Velen en Temeria.
- El bardo Jaskier publica su poemario titulado *Las Adversidades de Amar*.
- El templo de madera dedicado a Pereplut, ubicado en Claremont, Ebbing, es reformado y convertido en una arena.
- La autora toussaintoi Einilda du Toit, bajo el seudónimo masculino de Ethor Favre, publica la novela titulada *Tristianna e Isador*.



1258 DR - 1262 DR editar

- A los 9 años de edad, Brianna Vassermiller es enviada a Cintra para educarse bajo la tutela de la reina Calanthe, su tía política, como preparación para su futura ascensión al trono de Ebbing.
  - Durante este tiempo, Calanthe la convence de que la magia otorga más poder que un trono, lo que influye en su decisión de estudiar magia.

1259 DR editar

- Brianna Vassermiller forma un vínculo cercano con su prima menor Ciri, a pesar de sus diferencias de temperamento.
- El caballero y noble de Toussaint, Esmé Bouchard Durand Fortier, publica *A Code Duello*, un libro que establece una serie de reglas sobre cómo llevar a cabo un duelo. Según el autor, todo caballero digno de tal título debería seguir estas normas.
- Luthien de Ebbing ingresa a la academia de magia Gweison Haul en Vicovaro, donde comienza su formación como hechicero.
- El drakkar *Jabalí Salvaje del Mar* finaliza su construcción en los astilleros de Ard Skellig.

1259 DR - 1260 DR editar

- Aprovechando el desarrollo cognitivo de Putnam, los brujos Grifo ponen en marcha un entrenamiento más serio. Putnam comienza a entrenarse con espadas de madera bajo la dirección de Coën y aprende los fundamentos de las Señales y la alquimia de otros brujos.
- Al ver el potencial del muchacho, unido a la reconstrucción de la fortaleza, Keldar se vuelve más esperanzado y, junto con otros Grifos, se dispone a reclutar nuevos candidatos. Así comienza formalmente la decimoquinta generación de brujos de la Escuela del Grifo.
- Algunos burgueses que financian la reconstrucción ofrecen a sus hijos ilegítimos para convertirlos en brujos, como forma de librarse de ellos y hacerlos útiles.
- El entrenamiento "avanzado" de Putnam provoca fricciones entre él y los recién llegados, lo que da lugar a bullying y a la formación de dos grupos distintos.
- Durante este periodo comienzan a llegar nuevos reclutas que más tarde se convertirán en amigos de Putnam (e incluso en compañeros sentimentales), como Kemro, Zivor y Tubiel.
  - Putnam establece lazos con Kemro, Zivor y Tubiel, formando una estrecha amistad mientras se apoyan mutuamente contra el bullying realizado por sus otros compañeros.

1260s DR editar

- Comerciantes de Melukka introducen el té en los Reinos del Norte, obtenido de variedades silvestres originarias de su región natal. Debido a la distancia y las dificultades para transportarlo y conservarlo en buen estado, el té pronto se convierte en un artículo de lujo, similar a las especias traídas desde Zerrikania. Su rareza y costo elevan su prestigio, siendo consumido exclusivamente por las clases más acaudaladas.
- Tadrus Hen Lohsa asesora al rey Niedamir de la Liga de Hengfors durante las dos guerras norteñas. En su consejo, insta al monarca a no mantener una posición neutral, recordando vagamente la conquista de su tierra natal, Bukhala, en la región de Barsa, a manos del Imperio de Nilfgaard. No obstante, Niedamir desoye su recomendación.
- Alonso Wiley es asesinado por su propio hijo, Cyprian, quién hereda su imperio criminal, y acaba por ser conocido cómo Bastardo Hijo.
- La *Masacre de Isayu Fasil* tiene lugar en Zangvebar, perpetrada por los Paladines de Zang contra los brujos de la Escuela del León.
  - Ambos grupos salen muy debilitados de la masacre.
- La ciudad de Lyria, en el reino de Lyria y Rivia, alcanza la población de 20.000 personas, incluyendo no-humanos.
- Al necesitar a alguien que supervise el proceso de mutación cuando llegue el momento, pero no estar dispuestos a tratar con magos debido a traiciones pasadas, los Grifos recurren a los druidas del Círculo de Kovir. A diferencia de otros círculos, estos druidas no ven a las criaturas traídas por la Primera Conjunción de las Esferas como parte de la ecología del mundo y creen que los brujos desempeñan un papel vital en su eliminación.
  - Los druidas del Círculo aceptan y se convierten en sustitutos de los magos en la supervisión de las mutaciones. Su flaminika, Braith, es nombrada líder del proceso.

1260s DR - 1270s DR editar

- Tiene lugar la formación primaria de la nueva generación de brujos de la Escuela del Grifo.
  - Putnam destaca con la espada, entrenado personalmente por Coën, que se convierte en mentor y figura de hermano mayor. Coën le enseña disciplina, técnicas de combate y los matices políticos de ser un brujo.
  - Birrexi enseña las Señales, adaptando las lecciones a las habilidades de Putnam como Fuente. Le ayuda a controlar sus poderes a pesar de los arrebatos ocasionales que provocan accidentes. Birrexi le defiende cuando otros proponen suprimir sus habilidades con dimerita, aunque los Grifos acaban imponiéndoselo por seguridad.
  - Elcon instruye a Putnam en la elaboración de elixires y la alquimia, proporcionándole conocimientos prácticos y ayudándole a dominar las técnicas de fabricación de bombas.

- Dasnarr es una figura dura pero afectuosa, que enseña a Putnam tácticas de supervivencia y resistencia mental.
- Mientras que Jalast, el bibliotecario, fomenta su amor por la historia y los libros, preparándolo intelectualmente para el mundo exterior.
- Ryvlyn actúa como un tío cuentacuentos, enseñando a Putnam a enfrentarse a los prejuicios y a los retos sociales, compartiendo historias de hazañas de brujos del pasado.

1260 DR editar

- El tabernero Stjepan funda la posada de *La Alquimia* en Oxenfurt.
- Brianna participa en sus primeras negociaciones diplomáticas bajo la supervisión de Calanthe.
- El mago temerio Philip Ward publica *Himnos de Locura y Desesperación*, un tratado ocultista sobre criaturas acuáticas de gran poder, como Dagon.
- El gnomo Tedhofrey Rutsentein es nombrado Gran Ingeniero de Novigrado, alcanzando la más alta posición entre los gnomos de la ciudad.
- Se funda el hospital de San Lebioda en un antiguo templo de Melitele en Vizima, Temeria.
- Irina Renarde funda el teatro *El Corral de los Carniceros* en Novigrado.
- Marina de Verceo, viuda del célebre poeta verdeño Gonzalo de Verceo, publica *Poesías completas de Gonzalo de Verceo*, un recopilatorio póstumo que reúne todo el legado literario del renombrado autor en un solo tomo.

1261 DR editar

- Brianna Vassermiller ayuda a organizar eventos diplomáticos, impresionando a la nobleza visitante y cintriana por igual.
- El antiguo druida temerio Arlem Arlba, publica el libro titulado *El Herbario del Druida*. Un libro qué, tal y cómo su nombre indica, da información sobre las distintas plantas usadas por los druidas. Además de detallar cómo obtener ingredientes alquímicos de ellas.
- Se funda la asociación de jugadores de Gwent de Los Afilados, en Percha del Cuervo, Velen, Temeria.
- Bella Jande publica el libro titulado *Relatos y Leyendas de Tierras Lejanas*. Libro que tal y cómo su nombre indica, recoge relatos y leyendas de países lejanos para los norteños tales cómo Zerrikania y lo que ellos creen que es Haakland.

1262 DR - 1265 DR editar

- Brianna regresa a Ebbing y comienza a presionar para estudiar magia en lugar de heredar el trono.
  - Convence a su abuelo, Juan Pablo Vassermiller, para que financie sus estudios.
  - Brianna se matricula en la Academia Imperial de Magia en lugar de Aretuza para evitar problemas políticos con Nilfgaard.
- En Tyle, Inga aprende el oficio de curtidora de su padre.

1263 DR editar

- Se fundan las guerrilas Scoia'tael.
- El oficial de la marina koviriana Zyscord Clessel publica *Cómo esquivar navíos colosales*, una obra práctica y detallada que ofrece estrategias innovadoras para maniobrar y evadir grandes embarcaciones en situaciones de peligro.
- El hechicero Finn Thordvison publica *La Conjunción de las Esferas*, un libro que explica de manera accesible el fenómeno homónimo, disipando mitos e interpretaciones erróneas arraigadas en la sociedad.

1263 DR - 1303 DR editar

- El comerciante skelligense Karl Lughtmintson, apodado cómo "El Silbador Golpeante" por sus más cercanos, vuelve a su tierra natal tras décadas en el Viejo Continente haciendo fortuna. Estableciéndose en el puerto de Kaer Trolde, en dónde permanecerá hasta el día de su muerte.

1264 DR editar

- Siendo la única mujer del grupo de la décimoquinta generación de Grifos, y habiendo perdido los Grifos la copia de la fórmula experimental para mutar a las mujeres en brujo tras la avalancha, Tubiel de Brenna es enviada a la Escuela del Gato para someterse a las mutaciones. Finalmente se queda allí, incapaz de regresar debido a circunstancias externas.
- El mago Aeramas adquiere una espada de acero de diseño único durante una subasta en la Casa de Subastas de los Borsodi, en Novigrado, posteriormente conocida como *Elemmental*. Considerándola uno de sus tesoros más preciados, decide guardarla en una habitación secreta dentro de su laboratorio.
- En Nazair se inventa el sándwich y sus variantes cómo un alimento de fácil transporte entre los clanes que viven en las Tierras Altas.
- Dijkstra gana en una partida de cartas contra un comerciante de camellos zerrikano, obteniendo como premio al cíclope del desierto Bart, quien desde entonces se convierte en el guardián de su fortuna personal.[r 40],

- El mercenario Svarte Funkerheall enfrenta un espécimen de los raros golyan (no ser confundido con el gigante de nombre golyat)
- En Nilfgaard, alquimistas desarrollan la droga conocida como fisstech o Muerte Blanca. Este narcótico, con efectos similares a los de la anfetamina o la cocaína importada de la Cuenca del Amapaba, en el Lejano Sur, se utiliza inicialmente como anestésico tras su introducción en los Reinos del Norte. Sin embargo, su verdadero propósito es más siniestro: fue diseñado como una plaga química destinada a debilitar a las fuerzas del Norte en preparación para la Segunda Guerra del Norte, que comenzaría tres años después.
- El renombrado bardo Jaskier publica su primera novela titulada *El Último Deseo*, una versión novelizada y "exageradamente idealizada" de los acontecimientos que rodearon el primer encuentro entre Geralt de Rivia y Yennefer de Vengerberg. La obra, aunque estilizada y cargada de romanticismo, se convierte en un éxito entre los lectores, a pesar de las críticas por su falta de fidelidad a los hechos reales.

Otoño /principios de invierno editar

- Putnam y otros adeptos Grifo son sometidos a La Prueba de las Montañas. Putnam la pasa con éxito.

1264 DR - 1358 DR editar

- Una Vigilante, disfrazada de una mujer elfa llamada Shánkaith, viaja por el Viejo Continente, recopilando historias heroicas olvidadas para preservarlas. Sus razones para hacerlo permanecen desconocidas.[r 41][n 7]

1264 DR - 1266 DR editar

- Essi Daven se convierte en mentora de Priscilla, enseñándole a tocar el laúd, cantar y componer.

1265 DR editar

- Brianna Vassermiller ingresa a la Academia Imperial de Magia de Loc Grim con matrícula financiada por su abuelo Juan Pablo.
- Se produce la Insurrección de la Confederación de Ebbing.
  - Juan Pablo Vassermiller muere en la insurrección.
- Brianna Vassermiller sufre bullying en la academia debido al debilitado estatus político de Ebbing.
- Lydia van Bredevoort, hechicera, pintora y asistente de Vilgefortz, publica el libro *La Oscuridad Natural de las Maldiciones*, en el que explora la naturaleza de las maldiciones y cómo protegerse de ellas, ya sean lanzadas por otros o autoinflingidas, así como de objetos malditos. Este libro surge tras su participación en un experimento con un artefacto maldito que le dejó graves secuelas físicas y la incapacidad de comunicarse más allá de la telepatía.
- Edwin Greloff es nombrado profesor adjunto del Departamento de Historia Natural de la universidad de Oxenfurt.
- En Novigrado se funda la troupe circense conocida como Los Petirrojos.
- La familia de Erin se muda a Nilfgaard, donde adquieren la nacionalidad y son nilfgaardizados con el nuevo apellido aep Led.
- El hechicero kaedweni Fepro Birnive publica el libro *Magia y Poder*, una obra sobre los hechiceros y su relación con el mundo.
- El sastre elfo Aen Seidhe Elilhal funda su sastrería en las afueras de Novigrado.
- La historiadora y médica rivia Naliath Azwautt publica el libro titulado *La Leyenda Osuna*. Un tratado acerca de la enfermedad mágica derivada de la teriantropía, la arctantropía.
- El cocinero toussaintoi Jean-Luc Villon publica el libro titulado *Desde Alba hasta Nazair: La gastronomía del Imperio Nilfgaardiano*. Un recetario, que tal y cómo su nombre indica, recopila las variadas tradiciones culinarias presentes en el imperio.
- El historiador verdeño Woistak Wostrerri publica *Descripción de las Razas Antiguas*, una obra dedicada a detallar las características físicas, costumbres y tradiciones de gnomos, enanos, elfos y otras razas no humanas. Sin embargo, el enfoque de la obra es marcadamente negativo, cargado de prejuicios y generalizaciones que refuerzan estereotipos nocivos.

Alrededor de mayo o en algún momento después de mayo, pero antes de octubre / noviembre de 1266 editar

- Putnam se somete a la Prueba de las Hierbas, a la edad de 10 años, junto con el resto de su grupo. Cae en coma durante casi dos semanas debido a su resistencia genética inicial a las mutaciones. Sus ojos conservan sus colores originales, pero desarrollan las pupilas felinas típicas de los brujos. A pesar de las dudas iniciales, se recupera y continúa entrenando, aunque el proceso le deja emocionalmente vulnerable. También pierde temporalmente el pelo debido a las mutaciones, lo que le lleva a sufrir más acoso escolar y a aumentar la agresividad como mecanismos de afrontamiento, que tuvo que abordar mediante el entrenamiento.

Junio - septiembre editar

- Debido a su inusual tardanza en mutar, además de su inusual color de ojos, para prevenir cualquier problema (como mutaciones inestables), Putnam es puesto en observación durante unos meses, incorporándose al entrenamiento gradualmente.

Alrededor de octubre / noviembre editar

- Putnam y los adeptos Grifo que han sobrevivido (entre ellos Kemro y Zivor) son sometidos a La Prueba de los Sueños para mejorar su visión nocturna.
- En Ymlac, se inventa una versión más complicada del juego de las damas, las llamadas ultradamas.

1265 - 1275 DR editar

- Brianna Vassermiller estudia en la Academia Imperial de Magia de Loc Grim.
  - Brianna entabla una relación con Zeus Burkhan Khaldun, un príncipe de Haakgan, que también estudiaba en la academia tras ser expulsado de Ban Ard debido a su interés por la magia prohibida, relación que, más tarde se torna abusiva.
    - Su relación, inicialmente apasionada, se deteriora hasta convertirse en maltrato emocional y físico, dejando a Brianna psicológicamente marcada.
    - Zeus manipula a Brianna con fines políticos, aprovechando sus vínculos con la realeza de Ebbing.
    - La familia de Brianna apoya la relación para obtener beneficios económicos, incluidos acuerdos comerciales con Haakgan.
  - Brianna entabla amistad con Herna de Gemmeria, una compañera de estudios interesada en formas raras (y peligrosas) de magia.
    - A través de Herna, Brianna accede a textos prohibidos sobre hemokinesis escritos por la maga melukkana Chamunda Randhawa, lo que despierta su fascinación por la magia de sangre.
      - A pesar de las estrictas normas de la Academia, Brianna inicia estudios secretos sobre estas peligrosas prácticas, alimentando su creciente ambición y desesperación por salvar Ebbing.
        - Este conocimiento planta las semillas de su eventual conexión con los Nefandi y el dios-demonio Yrrhedes.

1266 DR editar

- Essi Daven muere durante una epidemia de viruela en Wyzima.
- El hechicero Vilgefortz de Roggeveen publica el libro titulado *La Vieja Sangre*. El cuál, tal y cómo su nombre indica, aborda el tema del legendario gen del que Lara Dorren era portadora.
- Comerciantes nilfgaardianos introducen el aguacate en los Reinos del Norte, tras que a su vez ellos fueron introducidos a este por comerciantes de la Cuenca del Amapaba.

Primavera editar

- Putnam y los otros adeptos supervivientes son sometidos a La Prueba del Péndulo. Todos la pasan. Zivor muestra una tolerancia excepcional, lo que lleva a que se convierta en candidato para mutaciones experimentales.

Primavera / verano editar

- Putnam y los otros adeptos supervivientes son sometidos a La Prueba de la Memoria, pasándola todos con éxito.

Finales de otoño, antes del invierno editar

- Putnam y los otros adeptos Grifo supervivientes son sometidos a La Prueba del Muro de Piedra. La gran mayoría la pasa, pero no todos, lo que hace que para 1275 solo lleguen a graduarse Putnam, Kemro y Zivor.

De invierno de 1266 a primavera de 1269 editar

- Adela visita Kaer Seren durante los inviernos y enseña a Putnam a montar a caballo hasta su partida en las primaveras de dichos tres años.
  - Putnam comienza aprendiendo lo básico (paso, trote) y avanza gradualmente hacia el galope, técnicas de combate a caballo y maniobras más complejas.
    - Durante este tiempo, Putnam desarrolla un crush hacia Adela, pero su relación sigue siendo formal y distante debido a la actitud reservada y profesional de Adela.
      - La dinámica entre ambos contribuye a la inseguridad emocional de Putnam, algo que se verá agravado por sus traumas posteriores. Para la primavera de 1269, Putnam se convierte en un jinete competente, añadiendo esta habilidad a su arsenal como brujo.

1267 DR editar

- Poco antes del comienzo de la *Segunda Guerra Norteña*, el barón Eldar de Lyria, es reemplazado por un espía nilfgaardiano que fue sometido a cirugía mágica para parecerse a él.
- El noble lyrio Lord Clayton muere cuando su mansión es atacada y saqueada por la Jauría de Spalla. Según Gascón, líder de la Jauría, Lord Clayton les negó hospitalidad, lo que llevó a que, tras un enfrentamiento, "cayera" al pozo de su propia propiedad.

- Meve y su Compañía Libre participan en la *Limpieza de Primavera* de ese año.
- En Angren, Gernichora es asesinada por la reina Meve y su Compañía Libre usando los consejos dados por el brujo de la Escuela del Oso, Ivo de Bellhaven, quién tras intentar limpiar los pantanos de monstruos para sus contratistas, los nilfgaardianos, acabó tan herido que no pudo enfrentarse al poderoso monstruo de Ysgith.
- Slavko Atimstein publica su libro titulado *Algunas Observaciones sobre los Basiliscos y las Cocatrices*.
- Lazare Lafargue abre su taller en Beauclair, Toussaint.
- Luthien de Ebbing se gradúa como mago.
  - Ese mismo año, Luthien, regresa a su ciudad natal, Salm. Y allí se convierte en el mago de la corte al servicio del príncipe gobernante.
- El hechicero koviriano Istredd de Aedd Gynvael publica *Sabios Elfos*, un libro sobre los Aen Saevherne, más comúnmente conocidos cómo la casta de los sabios elfos entre los humanos.
- Nacen los primeros liligres en el zoológico de Novigrado.
- El historiador lyrio Anom Gessa publica *Kovir y Poviss*, una obra que detalla la historia del reino desde su fundación hasta el momento de publicación del libro.
- El sacerdote redano Günther Tetel publica *Oraciones al Fuego Eterno*, un compendio de oraciones y las maneras correctas de realizarlas de esta religión.
- En Toussaint se inventa la variedad de vino llamada *Château Mont Valjean*.
- Se funda la destilería de hidromiel *Llenomiel* a las afueras de Novigrado.
- El brujo Pardus de Korath encarga la creación de una espada de plata llamada *Gven'nel* ("camino puro" en la Lengua Antigua) al maestro herrero Trentin, durante el paso de la caravana de Dyn Marv por las tierras de Toussaint. La espada estaba destinada a ser un regalo para su hija adoptiva, Jolanta Dinmarb, una vez esta se graduase cómo bruja de la Escuela del Gato. Sin embargo, dos años después, tras la caída de la caravana, *Gven'nel* se pierde y termina pasando de mano en mano, siendo vendida por distintos comerciantes en los Reinos del Norte.

Principios de verano editar

- Putnam y los otros adeptos Grifo supervivientes son sometidos a La Prueba de los Ojos del Bosque. Putnam regresa a la fortaleza en segundo lugar, solo por detrás de Kemro.
  - El único en no pasarla es Zivor, quien es obligado a pasar una noche a la intemperie como castigo por parte del Viejo Keldar antes de repetirla.
    - Putnam, por empatía hacia su amigo, se escapa la misma noche a la intemperie y la pasa con él.

Alrededor de junio editar

- En represalia por los sucesos del Fuerte Leyda, la población de la capital de Kaedwen, Ard Carraigh inicia una insurrección, matando a casi 400 no humanos. Tiene lugar el posteriormente llamado *Pogromo de Ard Carraigh*. Este acontecimiento se convierte en uno de los muchos que finalmente desembocan en la Segunda Guerra Norteña.

Finales de junio editar

- Yennefer y Ciri viajan a Gors Velen.

1 de julio editar

- La *Segunda Guerra Norteña* comienza.
  - El rey Vizimir II de Redania es asesinado.
  - El *Golpe de Thanned* tiene lugar.
    - Drithelm de Pont Vanis muere asesinado por una flecha en el ojo lanzada por los Scoia´tael que se infiltraron gracias a Francesca Findabair.
  - El Imperio Nilfgaardiano invade el valle de Dol Angra.
    - Se produce el *Golpe de Lyria*.
      - La *Primera Batalla de Aldesberg* tiene lugar.
        - El futuro rey de Aedirn, Baldwin de Guleta, nace durante la *Primera Batalla de Aldesberg*.

1267 DR - 1358 DR editar

- Dorregaray se convierte en el tercer rector de la academia de Ban Ard hasta que fallece al ser asesinado por uno de los nuevos monstruos que apareció tras la Segunda Conjunción de las Esferas al estar tratando de documentarlo.

1268 DR editar

- Coën se alista en el ejército temerio de camino a Kaer Seren tras presenciar la devastación de la guerra y sentirse impotente. Este acto rompe la neutralidad de los brujos.
- Se funda la Orden de la Rosa Llameante en Redania.
- Herreros de Kovir descubren la aleación de oro, signalio y latón alquímico conocida cómo electro de fluxo.
- La campesina Milena, admiradora de la vida de forajido gracias a la banda de Las Ratas, y en especial a una de sus miembros, Falka, decide escaparse de casa para iniciar su carrera criminal. También la impulsa el hecho de que su padre, el año anterior, le pegara por primera vez por haberse empezado a vestir como Falka.

- El mago Istredd de Aedd Gynvael publica el libro titulado *Seres del Elemento Tierra*. Un tratado mágico acerca de los elementales de tierra.
- Tras que Nilfgaard se hiciera con el control *de facto* de Cintra tras la Segunda Guerra Norteña (y por ende, también el ducado y estado vasallo de este, Attre) el ducado es dado a la familia noble nombrada posteriormente cómo los var Attre una vez estos fueron nilfgaardizados.
- Con el patronazgo del barón de Percha del Cuervo y señor de Velen, Vserad, y aprovechando la disolución de la Hermandad de Hechiceros acontecida el año anterior, el mago Alexander comienza a realizar experimentos en humanos en su torre, ubicada en la isla del Palangre, en Velen, con el objetivo de encontrar una cura para la Plaga Catriona lo antes posible.
- El príncipe Kristin de Verden lidera una revuelta, posteriormente conocida cómo *El Levantamiento de los Blanquimorados* (debido a que las fuerzas rebeldes usaban una bandera a cuadros cómo la de Verden pero con colores opuestos al amarillo y al negro) contra su padre Ervyll por este haber jurado vasallaje a Nilfgaard.
  - El príncipe Kristin consigue derrocar a su padre y sucederlo cómo rey. Convirtiéndose en el primero de su nombre.

Primavera editar

- Cervin se gradúa, convirtiéndose en uno de los últimos brujos Oso en completar su formación antes de la caída de Haern Caduch.
- Tras repetidos fracasos en sus contratos - en concreto, la destrucción de una cábala de vampiros -, la frustración y el sentimiento antibrujo hacia los brujos Osos creció entre la población de las provincias vecinas, lo que provocó varios disturbios. Los Osos, que no estaban especialmente apegados a su fortaleza ni deseosos de morir inútilmente defendiéndola, abandonaron Haern Caduch, que con el paso de los años quedó en muy mal estado debido a los duros inviernos y a la intemperie.
- El primer contrato de Cervin como brujo tiene lugar poco después de abandonar Haern Caduch, en Attre, Cintra.
  - Es contratado para matar a un pataricu, un monstruo parecido a los cíclopes que se creía extinguido.
  - Cervin utiliza las señales de Axii y Quen junto con aceite de ogroide para luchar contra la criatura.
  - La lucha es brutal y le deja herido, pero consigue cegar al pataricu y tirarlo por un precipicio, matándolo.

De la primavera al verano editar

- Tras completar su contrato, Cervin gasta parte de sus ganancias en el burdel del Caballo de Plata, donde conoce a Camelia, una prostituta semielfa.
  - Camelia, apodada "La Bastarda", es hija de un noble local desconocido y de una mujer elfa, abandonada y criada por las prostitutas del Caballo de Plata.
    - Su relación comienza como un encuentro transaccional, en el que Camelia se encarga de seducirlo para obtener beneficios, pero rápidamente se convierte en algo genuino y emocional.
      - Camelia se convierte en el primer amor de Cervin, ofreciéndole apoyo emocional y enseñándole a desenvolverse en situaciones sociales, ya que tiene dificultades para interactuar debido a su educación.
      - Cervin encuentra consuelo en su presencia, viéndola como alguien que comprende su herencia mixta y su alienación como semielfo.
        - Su historia termina abruptamente cuando los rebeldes attreanos atacan la ciudad en un intento fallido de recuperarla del control nilfgaardiano.
        - Camelia es asesinada en la rebelión mientras Cervin está fuera cumpliendo otro contrato.
        - Devastado, Cervin regresa y encuentra su cuerpo en las ruinas, la entierra y abandona Attre, incapaz de permanecer en un lugar ligado a tanto dolor.

En algún momento antes del 6 de junio editar

- El *Asalto al Castillo de Stygga* tiene lugar.
  - El Verdadero Vampiro Superior Emiel Regis muere a manos de Vilgefortz.
  - Vilgefortz muere asesinado a manos de Geralt de Rivia.

En algún momento después del 6 de junio editar

- Tras la trágica muerte de Geralt y Yennefer en Rivia, y la aparente desaparición de Ciri, sus más cercanos se reúnen en Kaer Morhen para celebrar un simbólico funeral en su honor.
  - Durante el funeral, Eskel y Triss comienzan a forjar un vínculo más profundo, unidos por su dolor compartido y el vacío dejado por sus amigos. La pérdida de Yennefer y Geralt los lleva a apoyarse mutuamente, creando un lazo que se fortalecerá con el tiempo.
    - Después de la ceremonia, Triss e Istredd, como las personas más cercanas a Yennefer, asumen la tarea de dividir sus pertenencias, ya que la hechicera no dejó testamento.
      - Finalmente, Istredd elige mudarse al hogar de Yennefer en Vengerberg, buscando mantener viva una parte de su esencia en el lugar donde ella pasó gran parte de su vida.

Invierno editar

- Tras ser expulsado de Haern Caduch debido a la creciente hostilidad hacia los brujos, Cervin se aventura en la provincia de Magne en Nilfgaard, situada cerca del desierto de Korath.
  - Luchando con la transición del frío clima del norte al intenso calor del desierto, acepta contratos para sobrevivir al invierno hasta la primavera.
    - El primer encuentro importante de Cervin es con gigascorpiones, monstruosos insectoides que amenazan a las patrullas fronterizas.
    - Se topa con lamias, astutos monstruos capaces de camuflarse entre los asentamientos humanos, lo que dificulta su rastreo.
    - Se enfrenta a un raro roc que anida en una atalaya abandonada, obligando a las patrullas a abandonar la zona.
      - El roc bombardea a Cervin con rocas desde el aire, casi matándolo.
      - Utilizando bombas, su ballesta y la espada de plata ursina, Cervin finalmente mata al roc tras una lucha agotadora, ganándose cicatrices permanentes como recuerdo de la batalla.
    - Lucha contra scarletias, monstruos serpentiformes capaces de camuflarse en el terreno desértico, lo que los hace excepcionalmente difíciles de rastrear.
    - El encuentro más peligroso de Cervin es con un dragón de roca, un monstruo con habilidades mágicas, incluidos hechizos paralizantes.
      - Inmovilizado durante el combate, Cervin confía en su fuerza de voluntad para liberarse y derrotar al dragón, sufriendo graves heridas y nuevas cicatrices.

1268 DR - 1269 DR editar

- Con el tiempo, Eskel y Triss dejan atrás su amistad para embarcarse en una relación más profunda. Unidos por el dolor compartido y el peso de su pasado, encuentran consuelo el uno en el otro mientras intentan adaptarse a un mundo sin Geralt ni Yennefer.
  - Sin embargo, la paz entre ellos no dura mucho. La Cacería Salvaje, atraída por la conexión de Triss con Ciri, rastrea a la pareja y los embosca. Durante el ataque, la Cacería logra secuestrar a Triss, creyendo que su vínculo de "hermana mayor adoptiva" con Ciri hará que la joven salga de donde quiera que esté escondida.
    - Devastado pero determinado, Eskel emprende un largo viaje a través de los Reinos del Norte para rescatar a Triss, siguiendo las pistas y rastros que deja la Cacería Salvaje en su paso.

1268 DR - 1272 DR editar

- El matrimonio entre Emhyr y la "falsa Ciri" (Becca) se desmorona lentamente.
- Variantes del fisstech empiezan a aparecer en los Reinos del Norte y más allá, llegando a lugares tan lejanos cómo Melukka.
- *Las Revueltas de Szerreg* tienen lugar en Cidaris.
  - Se producen levantamientos de los vrans en las diversas xenrías del reino costero, tras que el joven vran llamado Szerreg fuera asesinado injustamente por los humanos.
    - El soldado Grozim participa en aplacar las revueltas, rápidamente ascendiendo a la posición de voivode en el proceso.

1268 DR - 1298 DR editar

- Se empieza a formar y desarrollar la leyenda del brujo, la bruja y la hechicera.

1269 DR editar

- Henry var Attre regala a su hija Rosa una de las rarísimas espadas gnómicas gwyhyr. Rosa bautiza su arma como Enano, al creer erróneamente que la espada fue fabricada por enanos y no por gnomos.
- En Novigrado, se celebra la primera edición del *Festival de la Cultura Nilfgaardiana*.
- El mago povissiano Iskrell Ruhbai publica el libro *Entre Mundos*, un tratado sobre los elementales y los distintos tipos de genios.
- Ese mismo año, el comandante de la Guardia del Templo de Novigrado, Caleb Menge, publica el manifiesto *Una Espada para las Brujas*, que sirve como texto fundacional para la organización de los Cazadores de Brujas y preludio para la época conocida más tarde como *Las Cacerías de Brujas*.
- En Hindarsfjall, Skellige, las sacerdotisas del templo de Freya proclaman al niño Hvitr como el elegido de la diosa. Este acontecimiento inicia una serie de rituales y tradiciones en torno a Hvitr, considerado un avatar de Freya en la tierra.
- Ernest de Vicovaro se traslada a los Reinos del Norte para ejercer como profesor de nilfgaardiano.
- Cyrus Engelkind Hemmelfart lanza un decreto que prohíbe la práctica de cualquier religión distinta al culto del Fuego Eterno en Novigrado.

Primavera editar

- Con la primavera acercándose, Cervin abandona los duros desiertos de Magne y se dirige a Toussaint, buscando

contratos más sencillos y esperando un respiro de la brutalidad de Magne.
    - Sin embargo, Toussaint le deparará nuevos retos, incluida su tóxica relación con Herna de Gemmeria, que marcarán el siguiente capítulo de su vida.
- El Primer Festival de Primavera de Toussaint tiene lugar.
    - Herna, ya que es experta en magia de ilusión, actúa para el festival con el fin de ganarse el favor de la duquesa, Anna Henrietta, como parte de su plan para ascender en el poder.
    - Cervin conoce a Herna.
    - Herna se fija en el singular aspecto de Cervin y se acerca a él con actitud seductora.
    - Herna seduce a Cervin, iniciando una relación apasionada pero tóxica.

Temprano ese año editar

- Inspirados en las cuchillas usadas por los barberos-cirujanos, en Hengfors, se desarrollan las espadas de acero que llevarán el mismo nombre.
- Los Grifos reciben las pocas pertenencias que Coën llevaba antes de morir, junto con la noticia de su fallecimiento.
    - Putnam acaba heredando el medallón y la espada de plata de Coën como símbolo de su legado, comprometiéndose a honrar su memoria. La pérdida de Coën deja a Putnam emocionalmente marcado, pero le impulsa a trabajar más duro para respetar los ideales de su mentor.

13 de septiembre editar

- Eskel está en el Barranco de la Hidra, persiguiendo a la Cacería Salvaje.

20 de octubre editar

- Eskel visita Vengerberg mientras está siguiendo a la Cacería, acordándose de que Istredd está viviendo allí, decide irlo a visitar, contarle de lo sucedido, y pedir su ayuda. A pesar de su reticencia inicial debido a no querer abandonar el hogar de su fallecida amada para evitar que sea asaltado y vandalizado por el naciente poder que están teniendo los Cazadores de Brujas y sus aliados, Istredd accede a colaborar, motivado por su respeto hacia Triss y su antiguo amor por Yennefer.

23 de noviembre editar

- Eskel e Istredd visitan la aldea de Aguafría en Cintra, siguiendo a la Cacería Salvaje.

1269 DR - 1270 DR editar

- Herna se aprovecha de la vulnerabilidad emocional de Cervin y utiliza su necesidad de afecto para manipularle.
- Herna planea en secreto derrocar a Anna Henrietta escenificando su «muerte» y apoderarse de Toussaint mediante sutiles maniobras políticas.
- Sin saberlo, Cervin desbarata algunos de los planes de Herna al aceptar contratos que impiden el éxito de estos.

1269 DR - 1272 DR editar

- Ernest viaja por los Reinos del Norte como maestro ambulante, ofreciendo sus conocimientos lingüísticos.
- El caballero Devereux se convierte en embajador del reino de Temeria.
- Los brujos existentes, descubren después de siglos, que las moras, no son criaturas folklóricas cómo se pensaba, sino reales.
- Los enanos de Mahakam, descubren la aleación llamada cómo espectro. Hecha a partir de clorofita y ectoplasma.

1270 DR editar

- Jean-Christophe de Bourbeau se hace con la propiedad de la hacienda y viñedo de Tufo.
- El autor verdeño Morn Jind publica *Los extraños casos de Vegga "La Virtuosa"*, una novela erótico-cómica que narra las aventuras de la prostituta que da título a la obra.
- El mago Gostir de Pont Vanis publica el libro *Viaje entre Mundos*. En el que, tal y cómo su título indica, aborda la posibilidad del viaje entre distintos universos.
- Esmé Bouchard Durand Fortier encarga al herrero Lazare Lafargue una espada de plata que llama *Ami* (amigo en el dialecto toussaintoi de la Lengua Común). El herrero la fabrica a un precio reducido como gesto de apoyo a Esmé, quien planea usarla para acabar con un basilisco que amenaza las afueras de la ciudad de Corvo, en Toussaint.
    - Sin embargo, al no ser un brujo, Esmé va mal preparado y perece en el intento.
        - Tras la muerte de Esmé, *Ami* va pasando de mano en mano por diversas personas.
- El historiador temerio Cans Cebinvi publica *Las Líneas Reales del Norte*, un detallado compendio histórico sobre las casas reales de los Reinos del Norte.
- El brujo Pheran de Antil conoce a la bardo enana Druwin Faunto en Druigh, Geso. Juntos comienzan a viajar por el Imperio Nilfgaardiano.
- El historiador aedirniano Graimil Sydrot publica el libro titulado *Toussaint, un ducado de fantasía*. Una guía turística para todos aquellos que deseen visitar el ducado.

- En Nilfgaard se inventa la bebida alcohólica conocida como limón nilfgaardiano.
- En Toussaint se inventa la variedad de vino llamada *Blanco de Beauclair*.
- Se diseñan y fabrican las primeras espadas hechas de dimerita por parte de herreros comisionadas por los Cazadores de Brujas de Novigrado.
  - Un año después de la publicación del manifiesto, los Cazadores de Brujas comienzan a expandirse por varias de las ciudades más importantes de los Reinos del Norte.
- Los artificieros zerrikanos desarrollan la bomba conocida como Sol Zerrikano.
- El escritor cintrano exiliado Wanden Naladd publica *La Masacre de Cintra*, una novela que dramatiza y reflexiona sobre los trágicos acontecimientos de la caída de Cintra. Considerada la primera novela histórica de los Reinos del Norte, combina narrativa de calidad, rigor histórico y una profunda crítica social, convirtiéndose en un referente literario.

24 de febrero editar

- Eskel e Istredd están en las Montañas Armush, siguiendo a la Cacería Salvaje.

30 de mayo editar

- Eskel e Istredd cruzan el río Yaruga, siguiendo a la Cacería Salvaje.

25 de julio editar

- Eskel e Istredd pasan por los bosques de Angren, en dónde le salvan la vida a Letho de Guleta, un brujo de la Escuela de la Víbora, tras que este fuera herido de muerte por la cola de un eslizón. Mientras se recupera, Letho revela que la Escuela de la Víbora fue fundada con el propósito de estudiar y, eventualmente, destruir a la Cacería Salvaje. Han dedicado siglos a investigar sus patrones y debilidades. Este conocimiento, combinado con las habilidades de Letho, convierte al brujo en un aliado valioso. Letho decide unirse al grupo, motivado por la misión de su escuela de terminar con la Cacería.

En algún punto entre el 25 de julio y el solsticio de invierno editar

- Eskel, Istredd y Letho deciden ampliar su grupo para aumentar sus posibilidades de éxito. Letho contacta con sus antiguos compañeros de la Escuela de la Víbora, Egan, Serrit y Auckes, quienes aceptan unirse a la causa tras creer que por fin tienen la oportunidad de acabar con la Cacería, como siempre soñaron.

Solsticio de invierno editar

- El grupo encuentra a la Cacería Salvaje de fiesta bajo el Árbol del Ahorcado en Velen, Temeria.
  - Eskel y su grupo se dan cuenta rápidamente de que la Cacería les supera en número y que, además, tienen a Triss prisionera.
    - En un acto de sacrificio, Eskel se ofrece a cambio de Triss. La Cacería acepta, intrigada por el parecido físico de Eskel con su "hermano" Geralt. Creen que este rasgo facilitará la aparición de Ciri, ya que Eskel podría ser usado como un señuelo más efectivo.
      - Eskel cabalga con la Cacería Salvaje durante un tiempo.
      - Mientras tanto, Triss queda bajo el cuidado de los brujos de la Escuela de la Víbora. Aunque está físicamente sana, su mente ha sido afectada por el tiempo que pasó prisionera de la Cacería, y padece problemas de memoria y desorientación.

Algún tiempo después de solsticio de invierno editar

- Algún tiempo después de que Eskel comienza a cabalgar con la Cacería Salvaje, Ciri reaparece, creyendo que se trata de Geralt debido a su parecido físico. Reconociendo su error pero sin dudar, ya que Eskel también es alguien cercano a ella, decide ayudarlo a escapar de las garras de la Cacería.
  - Eskel finalmente reaparece en los bosques cercanos a Kaer Morhen, desorientado, medio desnudo y sufriendo de amnesia. Es encontrado y rescatado por Lambert, Vesemir y Berengar, quienes lo llevan de regreso a la fortaleza para que pueda recuperarse.

Entre el solsticio de invierno y finales de año editar

- Triss Merigold, Letho, Serrit, Auckes y Egan son capturados por el Imperio Nilfgaardiano.
  - Letho, Serrit, Auckes y Egan son persuadidos por el emperador Emhyr var Emreis para llevar a cabo una peligrosa misión. A cambio de desestabilizar el Norte mediante el asesinato de sus reyes, Emhyr promete restaurar su escuela, destruida años atrás durante el reinado de su predecesor, el llamado Usurpador. Con esta oferta, los brujos de la Víbora que cuidaban de Triss se convierten en los temidos Matarreyes, agentes clave en los planes del emperador para preparar el terreno de cara a una futura tercera invasión del Norte.
- Poco después de la reaparición de Eskel, Kaer Morhen es atacada por la organización criminal Salamandra. Durante el asalto, los líderes de la organización, Azar Javed y El Profesor, logran robar las fórmulas de los mutágenos de los brujos.
  - En el proceso, el joven aprendiz de brujo (aunque no mutado), Leo, pierde la vida al intentar defender la fortaleza.

        - Eskel decide emprender persecución para recuperar las fórmulas robadas y vengar la muerte de Leo.
- Siguiendo el rastro de Salamandra, Eskel llega a las afueras de Wyzima antes de entrar en la ciudad para continuar su investigación con la ayuda de Keira Metz y Shani. Eskel se familiariza con Yaevinn, el comandante de la unidad insurgente local de los Scoia'tael, y con Siegfried de Denesle, un caballero de la Orden de la Rosa Llameante.
    - Eskel es emboscado por Azar Javed. Keira Metz organiza una alianza con poderosos representantes de la Logia de Hechiceras y el Gremio de Comerciantes de Temeria. Su ayuda permite a Eskel destruir la base de Salamandra en la ciudad y matar al Profesor.
        - Huyendo de la ira de la princesa Adda, aliada de Salamandra y gobernante de la ciudad, Eskel llega a la aldea de Aguas Turbias. Una vez allí, se ve envuelto en un conflicto entre los Scoia'tael y sus perseguidores, mercenarios al servicio de la Orden de la Rosa Llameante.
    - Eskel regresa a Wyzima, ahora en llamas y sumida en el caos. La Orden de la Rosa Llameante y los Scoia'tael luchan encarnizadamente en las calles, mientras una mortífera estriga aterroriza la ciudad.
        - Azar Javed encuentra su fin a manos de Eskel, y Salamandra se disuelve por completo. En el proceso, descubre que el líder de la organización era en realidad Jacques de ALdesberg, quién estaba usando a Azar cómo un señuelo que le permitiera llevar a cabo sus planes sin problema. Su objetivo, usar los mutágenos de los brujos para crear una nueva raza de humanos que pueda resistir el Frío Blanco que está por venir.
            - Eskel logra abrirse paso hasta el monasterio de la Orden de la Rosa Llameante, donde derrota al gran maestre Jacques de Aldersberg. Con su victoria, frustra los planes de Jacques y recupera las fórmulas de los mutágenos robados de Kaer Morhen.
- Foltest regresa a Wyzima y pone fin al conflicto en la ciudad junto con sus fuerzas, gracias en gran medida a las acciones de Eskel.
    - El rey Foltest recompensa a Eskel por su ayuda en Wyzima.
        - Poco tiempo después, Egan, el primero de los Asesinos de Reyes, entra en acción, con el rey Foltest de Temeria como su objetivo.
            - Durante su estancia en la corte, Eskel frustra el intento de asesinato contra el monarca por parte de Egan. Tras enfrentarse al atacante y matarlo, descubre con asombro que el asesino, al igual que él, era un brujo, aunque perteneciente a la Escuela de la Víbora.
            - Impresionado por su destreza y lealtad, Foltest le pide a Eskel que le proteja mientras se lleva a cabo la investigación del incidente.

1271 DR editar

- Braith abusa sexualmente de Putnam a los 16 años, causándole un grave trauma emocional. Este abuso se produce durante la elaboración de un pendiente de dimerita destinado a regular los poderes de Fuente de Putnam, explotando su vulnerabilidad y dejándole profundas cicatrices emocionales que afectan a su capacidad para confiar y entablar relaciones.
- Cervin y Herna se trasladan a Gemmeria, donde Herna intenta ganar influencia sobre su corte.
    - Herna provoca en un escándalo en la Corte de Gemmeria.
        - La reputación de Cervin en Gemmeria se ve gravemente dañada por su asociación con Herna.
        - Circulan historias sobre la implicación de Herna en la magia oscura, prácticas prohibidas como la Goetia y conspiraciones dentro de la corte
        - Algunos rumores afirman que Cervin cayó en la locura debido a los celos o a un amor no correspondido, lo que dañó aún más su reputación.
        - Cervin desenmascara involuntariamente los planes de Herna mientras intenta protegerla, lo que le lleva a la vergüenza pública.
        - La relación se vuelve cada vez más inestable, marcada por frecuentes discusiones y ciclos tóxicos de maltrato y reconciliación.
- Cervin, recientemente separado de Herna, ahoga sus penas en alcohol en la taberna del Cuervo Rojo en Lyria.
    - Un grupo de bandidos ataca el establecimiento, intentando robarlo.
    - A pesar de estar borracho, Cervin defiende la taberna junto a otros clientes.
    - Cervin conoce supuestamente a Runa, el amor de su vida.
    - Runa se encuentra entre los defensores, demostrando habilidad y valentía durante la lucha.
        - Ambos intercambian miradas, y Wurz "el Ciego", bardo y cronista, describe una atracción mutua nacida en ese momento.
- El tercero de los Asesinos de Reyes, Letho de Guleta, entra en acción. Su objetivo es el rey Demavend III de Aedirn.
    - Letho ejecuta su misión con precisión y éxito, logrando asesinar a Demavend. El regicidio deja a Aedirn descabezada y en una crisis política, ya que el sucesor legítimo al trono, Baldwin, es demasiado joven para asumir el poder.
- Tras completar el asesinato de Demavend III, Letho marcha hacia Flotsam, un asentamiento en la frontera entre Temeria y Aedirn. Allí, entra en contacto con Iorveth, el comandante de un comando de Scoia'tael activo en la región. Reconociendo intereses comunes, Letho forja una alianza con los Scoia'tael.
- La *Rebelión de los La Valette* tiene lugar en Temeria.
    - Foltest logra suprimir la rebelión a través de un asedio que dura aproximadamente un mes.
    - Eskel acompaña al rey Foltest durante el asedio al castillo de los La Valette. Sin embargo, Letho de Guleta, disfrazado, ataca, mata a Foltest y escapa, dejando que Eskel sea acusado de regicidio. El comandante de las

fuerzas especiales de Foltest, Vernon Roche, ayuda al brujo a escapar por el río Pontar en busca del verdadero matarreyes.
        - Siguiendo al verdadero asesino de Foltest, llegan a Flotsam.
            - Allí, Eskel conoce al elfo Iorveth, pero más tarde se enemista con el comandante Loredo y se ve envuelto en la guerra entre las Fuerzas Especiales Temerias, las Franjas Azules y los Scoia'tael.
                - Letho logra eludir a Eskel y huye al Valle del Pontar, secuestrando a la hechicera consejera de Foltest, Keira Metz, en el proceso.
                    - Eskel llega al Valle del Pontar acompañado por Vernon Roche, encontrándose con dos fuerzas enfrentadas: el rey Henselt de Kaedwen, quien, aprovechando el caos generado por Letho en Aedirn tras la muerte de Demavend III, ha iniciado la *Tercera Guerra por el Alto Aedirn*; y los rebeldes liderados por Saskia, apodada la "Virgen de Aedirn."
                    - Eskel desempeña un papel clave en la resolución del conflicto en el Valle del Pontar y, durante su investigación, descubre que el asesino de reyes estaba cooperando con la Logia de Hechiceras, lo que revela un entramado mucho más complejo detrás de los regicidios.
                    - Eskel se entera de que no solo el emperador Emhyr var Emreis había contratado a Letho para asesinar a Demavend III, sino también la Logia, con la intención de provocar una revuelta campesina liderada por Saskia y transformar el Valle del Pontar en un país independiente bajo su control.
                - Debido a los recientes regicidios, los restantes reyes del Norte, hechiceros, hechiceras y el embajador nilfgaardiano, Shilard Fitz-Oesterlen, se reúnen en una gran cumbre en las ruinas de Loc Muinne. La asamblea tiene como objetivo decidir las futuras fronteras y poderes en los Reinos del Norte tras lo acontecido, así como restaurar la Hermandad de Hechiceros, disuelta tras el Golpe de Thanned en julio de 1267.
                - Sin embargo, gracias al trabajo de Letho, las culpas de las muertes de Demavend III y Foltest recaen sobre la Logia de Hechiceras. Esto, más tarde, provoca la llamada época de *Las Cacerías de Brujas*.
                - Eskel llega a las ruinas de Loc Muinne justo cuando está a punto de comenzar la gran cumbre. Allí encuentra a Letho esperándole y, tras enfrentarse a él y no matarlo, descubre las motivaciones detrás de los Matarreyes. Letho le revela cómo él y sus compañeros aceptaron convertirse en asesinos para poder restaurar la Escuela de la Víbora, a cambio de trabajar para Nilfgaard.
                    - Durante esta confrontación, Letho comparte detalles de su pasado común con Eskel, lo que ayuda a Eskel a recuperar por completo la memoria. Además, Letho le informa que Triss está en Nilfgaard.
                    - Confiar en Letho resulta ser el error fatal de la Logia, ya que el brujo de la Víbora era en realidad había sido un agente doble todo este tiempo.
                        - La Logia de Hechiceras queda oficialmente extinta. Años más tarde, miembros como Sabrina Glevissig y Philippa Eilhart serán canonizadas como santas, a pesar de sus pasados controvertidos.
                        - Letho y sus compañeros, por su parte, a pesar de haber cumplido con su trato, son traicionados por Emhyr. El emperador envía cazadores de recompensas tras ellos para deshacerse del problema, demostrando una vez más su frialdad y pragmatismo.
- El sacerdote koviriano devoto de Morrigan, y autor, Gisco de Lan Exeter, publica *Religión y Vida*, un texto que explora la relación entre la fe y los aspectos cotidianos de la existencia.
- Iskrell Ruhbai publica *De Sangre y Sudor*, un tratado sobre espectros, tales como Apariciones Nocturnas, Damas del Mediodía y Doncellas de la Peste (también conocidas como *pestae*).
- La antigua maga koviriana devenida en sacerdotisa de Epona, Euscollia Trangits, publica *Nigromancia: La magia prohibida*, un tratado mágico que explica y argumenta con hechos por qué la nigromancia siempre conduce a cosas malas.
- Se celebra la primera Regata de Oxenfurt en la ciudad del mismo nombre, en Redania.
- Se inventa la bebida llamada kriek de Rivia en la ciudad del mismo nombre.
- El artesano redano Ubroth Wort publica el libro *Hazlo tú mismo*, un manual práctico para enseñar reparaciones básicas y creación de objetos desde cero.
- La domadora de caballos redana Patricia Pieff, publica el libro titulado *El Susurrador de Caballos*, un manual destinado a cómo educar a tu caballo para que siempre te haga caso.
- En Toussaint se inventa la variedad de vino llamada *Sansretour Pinot Noir*.
- La folklorista nilfgaardiana Isera aep Allozi publica el libro titulado *Cuentos de la Cacería Salvaje*. Un recopilatorio sobre todas las leyendas que existen alrededor de ella en los Reinos del Norte.
- La isla de Undvik es evacuada debido a la aparición repentina del gigante de hielo Myrhyff. Los refugiados marchan a otras islas vecinas cercanas cómo Ard Skellig.
- Eskel vuelve a *La Senda* junto con su maestro Vesemir.
- La hechicera oniromante Corinne Tilly se convierte en espía de Nilfgaard.
- Comerciantes de la Cuenca del Amapaba introducen la piña en el Imperio Nilfgaardiano.

Finales de ese año editar

- Corinne Tilly es enviada a Novigrado para espiar al jerarca de la ciudad y a otras figuras de importancia local.
- La Compañía Libre Redana es fundada como una unidad de élite destinada a apoyar a las fuerzas regulares del Ejército Real de Redania.

1271 DR - 1272 DR editar

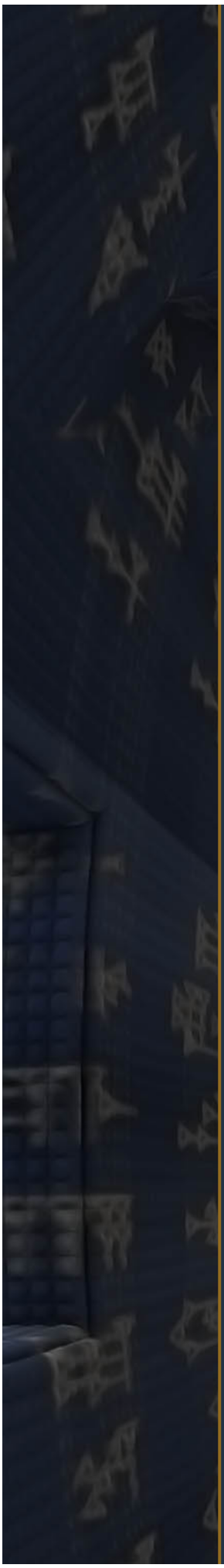
- Los magos Keira Metz y Alexander comienzan una relación sentimental que se extiende hasta la muerte de Alexander.
- La *Tercera Guerra Norteña* tiene lugar.
  - La *Tercera Guerra Norteña* comienza poco después de la cumbre de Loc Muinne, cuando Nilfgaard declara formalmente la guerra a los Reinos del Norte. Aprovechando el caos político generado por los regicidios, el emperador Emhyr var Emreis lanza una ofensiva masiva, iniciando una nueva invasión que sume a los Reinos del Norte y al Imperio en otro conflicto devastador.
    - El ejército nilfgaardiano se apodera rápidamente de los Reinos del Norte al sur del río Pontar. La resistencia temeria es aplastada, y el ejército temerio es destruido como fuerza organizada. Los pocos soldados y comandantes supervivientes se ven obligados a pasar a la clandestinidad, adoptando tácticas de guerrilla para intentar ralentizar el avance nilfgaardiano y mantener viva la lucha por su independencia.
- La bardo Priscilla realiza su primer tour por los Reinos del Norte.

1272 DR - 1276 DR editar

- Las Cacerías de Brujas tienen lugar en los Reinos del Norte.
  - Los sermones del sacerdote del Fuego Eterno Sigebert, se hacen extremadamente populares entre la gente común de Novigrado.
  - El Barrio de los Magos de Novigrado deja de existir, tras que, comenzaran las Cacerías, todos los que allí vivían, huyeran.
  - La hechicera Lucretia Vigo fallece quemada en la hoguera. Acusada por los Cazadores de Brujas de haber usado mandrágora con propósitos criminales.
  - El mago redano Radcliffe es víctima de las Cacerías de Brujas, siendo falsamente acusado por una mujer de manipular su mente mediante magia para cometer abuso sexual. La denuncia lleva a los Cazadores de Brujas a atraparlo y condenarlo, culminando con su ejecución en la hoguera.
  - En algún momento antes de la muerte de Felicia y Blanka, El mago tiromante Aeramas se convierte en una víctima más de las Cacerías de Brujas, siendo quemado vivo en la hoguera cómo otras tantas víctimas de este período.
    - La mansión de Aeramas, situada a medio camino entre Novigrado y Oxenfurt, es incendiada por los cazadores de brujas tras su muerte.
    - Unos meses después del fallecimiento de Aeramas, su laboratorio cae rápidamente en ruinas y es colonizado por boiras.
  - En Novigrado, la hechicera Felicia Cori es quemada en la hoguera tras ser capturada por los Cazadores de Brujas. Su única "culpa" fue ser maga, convirtiéndose en otra víctima del período de las Cacerías de Brujas.
  - La doppler Blanka sufre el mismo destino, pereciendo en la hoguera junto con Felicia. Su único "crimen" fue su naturaleza, sumándose a las víctimas de este oscuro período.
  - El académico Friedrich de Oxenfurt publica su controvertido libro titulado *El Superhombre*, en el que critica duramente la religión y las antiguas normas morales. La obra provoca una ola de disturbios protagonizados por jóvenes estudiantes en diversas regiones de los Reinos del Norte, quienes se rebelan contra las instituciones religiosas. Muchos de ellos son arrestados y ejecutados en la hoguera, sumándose a las víctimas de las Cacerías de Brujas de la época.
  - El mago Remi y su familia son acusados por los Cazadores de Brujas de varios crímenes, algunos reales y otros fabricados. Finalmente, son condenados a la hoguera, convirtiéndose en parte de las innumerables víctimas de este período.
  - A pesar de las actitudes más liberales con respecto a minorías sexuales de los norteños en comparación a otras partes del mundo debido al peso que tienen los magos en la sociedad, estas sufren un retroceso a causa de las distintas pero tan seguidas guerras sufridas. Siendo dichas minorías sexuales, al igual que los magos, seguidos de los no - humanos, para luego acabar yendo a ellas, usadas cómo chivos expiatorios durante este período.

Marzo - abril de 1272 DR editar

- La herborista Petra Silie es encarcelada en la prisión de Deireadh en Oxenfurt por los Cazadores de Brujas. Acusada de practicar las artes de la botánica y la publicación de expresiones prohibidas.
  - Petra Silie es quemada en la hoguera.
- El posadero Sidspyker, es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas tras ser denunciado por un vecino que alegaba que estaba involucrado en prácticas mágicas.
  - Sidspyker es exonerado de todos los cargos y liberado.
- El criminal Man de N'vah es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas tras ser condenado por numerosos y desvergonzados robos en tiendas y casas.
  - Man de N'vah inicia una huelga de hambre cómo protesta para reivindicar su inocencia.
    - Man de N'vah muere de hambre.
  - El hombre apodado cómo "El Buscador" es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas bajo sospecha de espionaje.
  - El hombre apodado cómo "Tommy de Tierras Altas" es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de



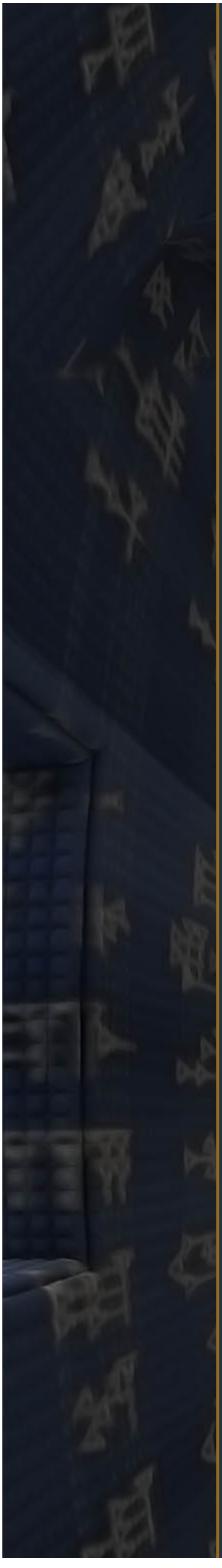
Brujas por agresión espada en mano.
    - "Tommy de Tierras es altas" es ejecutado, sufriendo de muerte por decapitación.
  - La elfa Aen Seidhe Corylea es encarcelada en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas por jurar lealtad a un comando de Scoia'tael.
    - Corylea es ejecutada, sufriendo de muerte por ahorcamiento.
  - La adivina elfa Aen Seidhe demente apodada cómo "Segunda Hija" es encarcelada en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas por sembrar la agitación e incitar el odio hacia la Iglesia del Fuego Eterno.
    - "Segunda Hija" entra en estado de coma durante su tiempo en la cárcel.
  - La maga zerrikana apodada cómo "Ornitodraca" es encarcelada en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas acusada de practicar numerología.
    - Ornitodraca es ejecutada, siendo quemada en la hoguera.
  - La maga koviriana Dona es encarcelada en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas acusada de practicar quiromancia.
  - El posadero redano Gregski es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas por dar asilo a fugitivos de la justicia.
  - Gregski es ejecutado, sufriendo de muerte por ahorcamiento.
  - El noble cidariano apodado cómo "Cacería" es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas por molestar a damas de alta cuna.
    - "Cacería" es condenado a sufrir un mes de aislamiento en una celda oscura.
      - Pasado ese mes, "Cacería" es liberado.
  - El enano redano Vatt es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas por arrancar carteles de magas buscadas.
    - Vatt es condenado a sufrir mutilación de la mano derecha y posteriormente liberado.
  - El independentista arcsense Shipek es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas la distribución de panfletos difamatorios contra la nación de Redania.
    - Shipek es ejecutado, sufriendo de muerte por ahorcamiento.
  - La hannuense apodada cómo "Zelona" es encarcelada en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas practicar magia y ayudar e incitar a otros fugitivos.
    - "Zelona" es ejecutada, siendo quemada en la hoguera.
  - La hechicera elfa Aen Seidhe Undomiel es encarcelada en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas por lanzar una maldición contra los habitantes de Oxenfurt.
  - El mago kaedweni Zeth es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas por adivinación ilegal.
    - Zeth es ejecutado, siendo quemado en la hoguera.
  - El mago hengforsiano Blaix de Vilmon es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas acusado de haber usado magia.
    - Blaix de Vilmon muere durante un interrogatorio.
  - El mago redano antiguo amante de Philippa Eilhart, Arthur de Vleester es encarcelado en la prisión de Deireadh por los Cazadores de Brujas acusado de haber uaado magia.
    - Arthur de Vleester es ejecutado, siendo quemado en la hoguera.

1272 DR - 1292 DR editar

- Novigrado se convierte en la ciudad más poblada de los Reinos del Norte.

1272 DR editar

- El galeón *HMS Oxenfurt-Tretogor* es retirado del servicio.
- Cervin se cruza con Novikov, un brujo de la Escuela del Gato.
  - Ambos son contratados por separado para realizar la misma tarea, pero deciden cooperar en lugar de competir.
  - Su misión consiste en descubrir una gran conspiración vampírica que afecta a la región.
- Laura Erhardt, hija del noble novigradense Martin Erhardt, contrae matrimonio con el joven burgués koviriano Franz Cagos Voditz.
- La editorial Mil y un Cosas publica el libro *Baladas e Himnos*, una antología de varios autores en la que se incluye la obra maestra de la bardo Priscilla, titulada *Tormenta de Lobos*. Esta balada, considerada una de las más emotivas de su carrera, está inspirada en la historia de amor entre el brujo Geralt de Rivia y la hechicera Yennefer de Vengerberg.
- En plena Tercera Guerra Norteña, el autor redano Karst-Janvon Bos publica *Radovid V El Severo: Sacrificios para alcanzar la grandeza*. Este libro, de carácter propagandístico, ensalza las acciones y decisiones del monarca de Redania, glorificando su figura como un líder implacable y visionario.
- Durante la Tercera Guerra Norteña la historiadora temeria Siora Esparne publica el libro *¿Qué será de Temeria?* en el que reflexiona y elucubra sobre el futuro de su país.
- Yara de Novigrado desaparece misteriosamente, cayendo en los Cuartos Traseros.
- Ciri consigue matar a dos de las moiras de Velen.
- Ciri es llevada al mundo de la Isla de las Brumas por el elfo Avallac'h, quien la pone en un profundo sueño para



ocultarla de la Cacería Salvaje. Esta acción, aunque necesaria, marca un momento crítico en su lucha por la supervivencia.
- Becca huye de Nilfgaard y busca empezar de nuevo en Skellige, donde fallece en algún momento antes de 1351 DR.
  - Tras el desmoronamiento de su matrimonio, Emhyr no toma una nueva esposa, y la línea de los emperadores var Emreis se extingue con su muerte en 1290 DR.
- Muere el konung (rey) de Skellige, Bran Tuirseach asesinado por un oso.
  - Dado que Skellige es una monarquía electiva. Una votación para elegir al nuevo rey entre los clanes más influyentes tiene lugar.
  - Los candidatos a rey se dedican a hacer proezas para ganarse el voto de los clanes.
    - Cerys an Craite, hija de Crach sale elegida cómo primera rhena (reina) no-consorte de las islas.
- La Sagrada Orden del Profeta Lebioda y todos sus Santos Discípulos es fundada en Toussaint.
- El puñado de brujos de la Escuela de la Mantícora que quedan han vuelto a la caza de monstruos, reuniéndose en Behelt Nar en invierno y rememorando tiempos pasados.
- *Cwfl yn Torrwr*, bajo un nuevo nombre, reaparece. Un mercader norteño traduce mal la inscripción y comienza a llamarla « capucha de sacabuche». Posteriormente, se le pierde el rastro. A pesar de esto, la leyenda de la espada sigue viva en los corazones de los gemmerianos.
- Jaskier refunda el burdel *Romero y Tomillo* de Novigrado, transformándolo en el cabaré y taberna *El Camaleón*. A pesar del cambio, los habitantes de la ciudad siguen llamándolo Romero y Tomillo por costumbre.
  - Jaskier se asienta en Novigrado hasta el final de sus días.
- Gerring de Kharkiv acepta un contrato en la aldea de Huerto Blanco, en Temeria. De acuerdo con el contratista, Ortolan, el pozo lleva encantado por un fantasma 20 años. Fantasma al que el llama *El diablo del pozo*. Pero no puso un contrato hasta ahora, debido a que podía sacar agua del río. Pero con los cadáveres de la guerra ya no puede. Y necesita el pozo desesperadamente.
  - Gerring viaja al poblado abandonado de Chamizo dónde se encuentra el pozo. Allí se enfrenta por primera vez a una Dama del Mediodía.
    - Gerring descubre que a la Dama del Mediodía la ata un objeto al mundo material, más específicamente un brazalete.
    - Gerring descubre que la Dama del Mediodía es una mujer que fue ahorcada en el pozo de Chamizo. Sube el cadáver y se prepara para quemar los restos. Sin embargo, a su esqueleto, le falta un brazo. El que tiene el brazalete.
      - Gerring se interna en el pozo para buscar el brazo con el brazalete.
        - Buceando en el pozo, encuentra el brazalete.
  - Gerring sale del pozo, quema los restos de la mujer junto con el brazalete y se enfrenta de nuevo a la Dama del Mediodía, ganando, y poniendo así fin a su tormento. Permitiendo descansar en paz al mal llamado *El diablo del pozo*.
- La noble redana Ingrid Vegebuld decide financiar a Triss Merigold para que el mayor número de magos escape de Novigrado.
  - Triss Merigold organiza y lleva a cabo la huida de la mayoría de magos de Novigrado hacia al exilio en Kovir, salvando a un montón de posibles víctimas de *Las Cacerías de Brujas*.
- La hechicera oniromante Corinne Tilly adopta a la criaño Sarah cómo sí fuera una hija. Permanecen juntas desde entonces hasta el final de sus días.

Principios de año editar

- El rey Radovid V concede permiso a la Iglesia del Fuego Eterno para iniciar una caza de brujas con el fin de erradicar a todos y cada uno de los usuarios mágicos de los Reinos del Norte. Esta cacería de brujas, más pronto que tarde se sale de control, y acaba extendiéndose a alquimistas, herbolarios, no-humanos y finalmente, minorías sexuales.
- La Academia de Oxenfurt es clausurada temporalmente por órdenes de Radovid V debido a la guerra.
- Ernst van Hoorn abre su herrería en Novigrado. Sin embargo, al carecer de la habilidad de otros, comienza a hacer competencia desleal.
  - El herrero elfo Aen Seidhe Éibhear Hattori renuncia a la herrería en Novigrado debido a la competencia desleal de su rival Ernst van Hoorn, quien empieza a encontrar otras formas de monopolizar el oficio de herrero, echando a cualquiera del negocio o haciendo falsas acusaciones, como acusar a Hattori de trabajar con havekars.
    - Ernst van Hoorn resulta ser apoyado por el líder criminal de la ciudad Sacabuche debido a que el monopolio que está ejerciendo le da beneficios a Sacabuche cómo proveedor suyo, lo que impide a Hattori hacer mucho por un largo tiempo.
      - Hattori pues se convierte en cocinero durante tres años.
- Yrsa, la hija menor de Rudiger "El Gris", contrae matrimonio con Lavar, del clan Brokvar, en la isla de Ard Skellig, ubicada en el archipiélago de las Skellige.

Primavera editar

- *La Batalla de Huerto Blanco* tiene lugar.
  - Las tropas nilfgaardianas, comandadas por el capitán Peter Saar Gwynleve, libran una batalla decisiva en la

región de Velen, en Temeria. La victoria nilfgaardiana asegura el control de Huerto Blanco y marca el inicio de la ocupación de Velen, consolidando aún más la presencia del Imperio en el norte de los Reinos.

7 - 24 de marzo editar

- El asesino serial conocido como el *Ciudadano Preocupado* actúa en Novigrado y sus alrededores.
  - El brujo de la Escuela de la Víbora, Gerring de Kharkiv, acepta un contrato para descubrir su identidad y apresarlo o acabar con él.
- El asesino resulta ser Hubert Rejk, un katakan de varios siglos de edad que se había ocultado cómo un simple médico forense humano. Gerring lo elimina, poniendo fin al reinado de terror del *Ciudadano Preocupado*.

15 de marzo editar

- Graimil Sydrot publica su segunda guía turística. La primera de la serie de guías *Perlas del Norte*. *Perlas del Norte: Oxenfurt*.

Entre 1271 y mayo de ese año editar

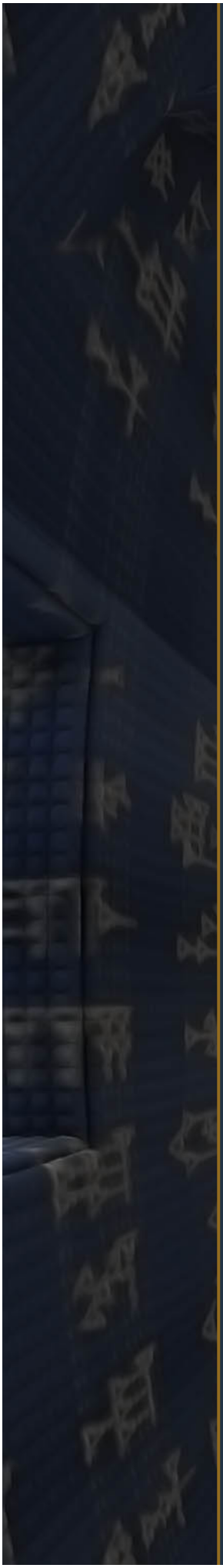
- Triss Merigold, consciente de la amenaza que representa la Cacería Salvaje para Ciri, decide colaborar con Emhyr en la búsqueda de la joven. Su motivación principal es proteger a quien considera su hermana pequeña.
- En Pont Vanis, Kovir, se funda la Sociedad de la Magia. La organización qué, eventualmente, se convertirá en la sucesora directa de la Hermandad de Hechiceros.

Mayo editar

- Triss Merigold contacta con Eskel, quien está viajando con su maestro Vesemir, y juntos deciden emprender la búsqueda de Ciri.
- El caballero Yves de Cidaris se convierte en embajador oficial de su reino.
- El drakkar nombrado en honor del dios-héroe de las islas Skellige, Hemdall, termina su construcción en los astilleros de Ard Skellig.

Entre mayo y el 8 de agosto editar

- Tras el éxito de *Perlas del Norte: Oxenfurt*, Graimil Sydrot publica su tercera guía turística ese mismo año. La segunda de la serie de guías *Perlas del Norte*. *Perlas del Norte: Novigrado*.
- La bardo Priscilla publica su primera obra de teatro, titulada *Rescate de una criatura cambiante*.
- Eskel y Triss, durante su búsqueda de Ciri, recorren varios lugares clave de los Reinos del Norte, incluyendo Velen, Novigrado y las Islas Skellige.
  - En el proceso, varios miembros importantes de la Cacería Salvaje, son derrotados. Haciendo que, para agosto solo queden Imlerith, Caranthir y Eredin cómo cabezas de esta.
  - El criminal conocido como Bastardo Hijo es asesinado por el brujo Eskel durante su búsqueda de Ciri.
  - Finalmente, encuentran a Ciri, quien había estado viajando entre mundos desde 1268. Ciri está acompañada por un aliado inesperado, el sabio elfo Avallac'h.
    - Tras la muerte de su rey Auberon, Avallac'h se había vuelto en contra del nuevo rey de los Aen Elle y líder de la Cacería Salvaje, Eredin. En algún punto de este período, Avallac'h había sido maldecido por miembros de la Cacería Salvaje y transformado en Uma.
  - En algún punto durante este período, Eskel lleva a Uma a Kaer Morhen, donde, gracias a Triss, logran romper la maldición y devolver a Avallac'h su forma original. El sabio elfo les dice dónde encontrar a Ciri.
    - Eskel viaja a la Isla de las Brumas, en dónde por fin, se encuentra con Ciri.
      - Con Ciri a salvo, Eskel y sus aliados se preparan para una emboscada de la Cacería Salvaje en Kaer Morhen. Eskel reúne a todos los aliados que ha hecho durante su búsqueda, incluyendo a Iorveth, Vernon Roche, y otros.
    - *La Batalla de Kaer Morhen* tiene lugar.
      - El unicornio Ihuarraquax muere asesinado por miembros de la Cacería Salvaje.
      - El último gran maestro de la Escuela del Lobo, Vesemir, cae a manos de Imlerith, general de la Cacería Salvaje.
    - Algún tiempo después de la batalla, Eskel y Ciri logran vengar la muerte de Vesemir al acabar con Imlerith.
- A pesar de la caída de Imlerith, la amenaza de la Cacería Salvaje persiste. Un último asalto se lleva a cabo en las Islas Skellige, con la inesperada colaboración entre nilfgaardianos e isleños, unidos por los lazos de Ciri con ambos territorios.
  - Ciri enfrenta a Caranthir Ar-Feiniel, el primer Navegante de la Cacería Salvaje, quien muere ahogado.
  - La segunda Navegante de la Cacería Salvaje Isilira desaparece durante este último asalto.
  - Eskel y Eredin Bréacc Glas se enfrentan en un duelo a muerte a bordo del Naglfar, el barco de la Cacería Salvaje. Eskel logra derrotar a Eredin, marcando el final de la Cacería.
    - Los miembros restantes de la Cacería Salvaje, incapaces de regresar a su mundo natal por la pérdida de Caranthir y la desaparición de su otro Navegante, se dispersan. Algunos se integran en las sociedades humanas, mientras que otros buscan refugio entre las culturas y subrazas élficas de Nátalam, como los Aen Woedde en el sur, los Aen Feainne en las Montañas Ardientes o los Aen Ghele en el Lejano Norte.



        - Ciri viaja a las ruinas de la torre de Tor Gvalch'ca en Undvik, un lugar conectado al plano para-elemental del hielo. Allí logra detener la amenaza multiversal que muchos creen que se trató del conocido como el Frío Blanco, mencionado en la profecía de Ithlinne, pero dado que la profecía tiene muchas versiones, no se sabe con certeza. Así pues, sin embargo, esto no detiene la futura edad de hielo que ocurrirá 3.000 años después, provocada por la órbita inestable del planeta Nátalam.
- Dándose cuenta del enorme poder que tiene, Ciri decide desaparecer del mundo en busca de más amenazas multiversales que pueda detener, para no solo salvar su mundo, sino a todos los mundos posibles, y solo se la vuelve a ver brevemente de tanto en tanto en Nátalam. Alimentando así aún más, el peso de su leyenda.
- Nilfgaard se hace con el control de Undvik, pero este no dura mucho.

8 - 16 de agosto editar

- Gerring de Kharkiv viaja a Skellige y acepta un contrato por parte del jarl de Ard Skellig, Crach an Craite para buscar a su hijo Hjalmar en la isla de Undvik, quién había marchado con un par de hombres más hacia el lugar para probar su valía cómo posible konung de las islas y no había vuelto desde hacia tiempo.
    - Gerring explora las ruinas del poblado de Urskar en busca de indicios de la presencia de Hjalmar.
    - Gerring encuentra al gigante, quién se dedica a alimentar a unas nixas que habitan la zona en un barco encallado.
    - Gerring decide explorar el casco del barco, matando a las nixas en el proceso.
    - Gerring encuentra a alguien en el barco, Octo. Un superviviente del caos causado por el gigante el cuál se ha vuelto loco. Pero que le indica dónde busca el campamento que Hjalmar montó con sus hombres.
    - Gerring encuentra el campamento y descubre que Hjalmar y sus hombres fueron atacados por nixas al encontrar varios cadáveres.
    - Gerring encuentra un rastro que lo lleva hasta una aldea abandonada.
    - En la aldea encuentra otro rastro que lo lleva a una caverna.
        - En la caverna se enfrenta contra dos trolls de hielo.
        - En la cueva se encuentra otros tres trolls, dos de hielo y uno de piedra, quiénes están cocinando a un hombre vivo.
            - El troll de piedra le propone un acertijo, que sí acierta, hará que libere al hombre. Al final, Gerring opta por matarlos.
        - Gerring libera al hombre quién resulta ser uno de los compañeros de Hjalmar, Folan. El cuál le da la localización dónde podría estar Hjalmar.
        - Gerring y Folan llegan a las ruinas del poblado de Dorve dónde enfrentan una horda de nixas y encuentran a Hjalmar quién les dice dónde tiene su guarida el gigante.
            - Gerring, Folan y Hjalmar entran a la guarida del gigante.
            - Gerring, Folan y Hjalmar enfrentan al gigante de hielo y lo derrotan.

7 - 8 de octubre editar

- Gerring de Kharkiv acepta el contrato puesto por el conde Kurt Dysart. Resulta que la mansión que este adquirió muy barata al este de Novigrado está "encantada" de acuerdo a lo que dicen sus sirvientes, pues la casa tiembla sin motivo aparente. Así pues, Kurt no puede mandar a realizar las reformas que su nueva propiedad necesita.
    - Gerring viaja a la mansión, la antigua residencia de la familia Moldavie.
        - Gerring investiga la mansión. Descubriendo que debajo de esta, hay ruinas élficas. Gerring descubre que las ruinas fueron usadas por un mago llamado Amaverick de Sorano quién había logrado encerrar a un elemental de tierra en un cuerpo físico, este elemental, llamado Therazane, es la causa de los temblores de la mansión, al estar atrapado en una barrera mágica y querer escapar.
            - Gerring desactiva la barrera mágica, se enfrenta a Therazane y lo vence, poniendo así fin al problema de Kurt ,y permitiéndole a este finalmente, realizar las reformas pertinentes que su nueva propiedad necesita.

Más tarde ese año editar

- Undvik comienza a ser repoblada.
- Cómo parte del final de la Tercera Guerra Norteña, se produce una conspiración y fallido intento de asesinato de Radovid V, por parte de conspiradores redanos apoyados por temerios. Lo que influirá bastante en la posterior era llamada *el Juicio de Hierro*.
- Tras la muerte de Vesemir, los brujos de la Escuela del Lobo restantes (es decir, Eskel y Lambert) deciden disolver la escuela. La Escuela del Lobo pues quedan completamente extinta y la fortaleza de Kaer Morhen es definitivamente abandonada.
- Eskel y Triss rompen su relación. Tomando caminos separados.
- Triss marcha a vivir a Kovir en exilio hasta que las *Cacerías de Brujas* finalizen dado que el reino es independiente y no influido por Radovid. Además de favorable a los hechiceros. Allí se convertirá en hechicera consejera de su rey por un largo tiempo.
- Eskel mata a la última de las moiras.
    - Fin de la influencia de las moiras sobre Velen.
- El tragador de fuego verdeño, Jevriek Jefrund, publica el libro *Diario de un tragador de fuego*, en el cual narra en

primera persona los eventos ocurridos durante la gran cumbre de Loc Muinne el año anterior.

Invierno editar

- El jarl y líder del clan An Craite, Crach an Craite fallece. Su hijo Hjalmar se convierte en jarl y patriarca del clan.
- Basándose en diversos borradores de su futura magnum opus, *Medio Siglo de Poesía*, así como en notas tomadas durante conversaciones con colaboradores como los fallecidos Geralt de Rivia y Yennefer de Vengerberg, el renombrado bardo Jaskier publica *El Mundo*. Esta obra monumental aborda una amplia variedad de temas, desde la magia y los monstruos de los Reinos del Norte hasta su geografía, religión y la historia de los brujos. Con la colaboración de varios expertos, además de los aportes póstumos de Geralt y Yennefer, *El Mundo* se convierte en un compendio único del conocimiento y la cultura de la época en los Reinos del Norte.
- Radovid derrota a las fuerzas invasoras nilfgaardianas, logrando ganar la Tercera Guerra Norteña y consolidando a Redania como la potencia dominante en los Reinos del Norte.
  - El ejército redano cruza las Montañas del Cernícalo para comenzar la invasión (y posterior anexión) de Kaedwen. La cuál caerá al siguiente año con la muerte de su rey en combate.

1272 DR - 1350s DR editar

- Tras el final de la Tercera Guerra Norteña, las guerrillas Scoia'tael entran en un lento declive hasta finalmente desaparecer.

El Juicio de Hierro (1273 DR -1300 DR) editar

Tras la victoria de Radovid V en la Tercera Guerra Norteña, da comienzo la era del Juicio de Hierro, que se refiere al estricto e implacable reinado del rey Radovid V tras su victoria, cuando anexionó gran parte de los Reinos del Norte al reino de Redania y fue nombrado «Protector del Norte».

1273 DR (Comienza el Juicio de Hierro) editar

- Cervin supuestamente libera a un grupo de Scoia'tael, liderados por un elfo llamado Saov, que fueron capturados y sentenciados a ejecución en Ard Carraigh, Kaedwen.
  - Motivado por la empatía hacia los semielfos y su propia herencia, Cervin interviene a pesar de los riesgos políticos.
- Brianna Vassermiller se une a la organización secreta de magos estudiosos de la magia abisal conocidos cómo los Nefandi.
  - La frustración de Brianna Vassermiller ante la corrupción política y sus traumas personales la empujan a buscar poder prohibido.
  - Orlevi aep Llwanwoch, un mago de la secreta organización, contacta con ella al reconocer su potencial.
    - Brianna se une a los Nefandi con la intención inicial de desmantelar el grupo desde dentro, pero poco a poco se enreda en sus oscuras prácticas.
- En Nilfgaard, las presiones de la Corte Imperial tras las tres derrotas sufridas contra los Reinos del Norte obligan al emperador Emhyr var Emreis a abstenerse de iniciar una cuarta campaña militar contra el Norte. Esto da lugar a un reinado más pacífico durante la segunda mitad y el final de su gobierno, que se extiende hasta su muerte en 1290 DR.
- Luthien de Ebbing desarrolla un innovador hechizo conocido como la *Pluma de Luthien*. Este conjuro permite grabar escritura o dibujos en cualquier superficie sólida, aunque no puede aplicarse sobre seres vivos.
- Se funda la compañía de condottieri los Halcones de Hierro.
  - Los Halcones de Hierro consiguen domesticar a una cíclope a la cuál llaman Betsy "La Tuerta".
- La Escuela del Lince es fundada por el antiguo brujo de la Escuela del Lobo, Lambert, como una reforma/reconversión de la Escuela del Gato.
  - Los brujos Gato que no están de acuerdo con el liderazgo de Lambert y la reconversión intentan restaurar Stygga, pero fracasan en el intento. Utilizan las ruinas del castillo como lugar para pasar el invierno hasta su completa extinción en algún punto del siglo XIV.
- Una vez expulsado a los nilfgaardianos de los Reinos del Norte, Radovid V, conocido como "El Severo," es proclamado *Protector del Norte*.
  - Anexiona Temeria, Kaedwen y Aedirn al reino de Redania, estableciendo un control militar en las regiones devastadas por la guerra.
    - Durante la anexión de Kaedwen, el rey Henselt cae en combate, dejando al reino sin un líder.
    - Inicia una campaña de represión contra levantamientos locales, enfrentándose a guerrillas y oposiciones como:
      - Los Halcones de Hierro, que organizan una guerra de guerrillas en diversos frentes con la ayuda de resistencia local.
      - Las flotas de Skellige, que hostigan la costa (con la complacencia de Cidaris, Kerack, la Liga de Hengfors y Kovir) y los puertos controlados por Redania, dificultando el comercio marítimo.
      - Enanos de la Fuerza de Voluntarios de Mahakam rechazan cualquier intento de intervención en su territorio usando similares tácticas a las de grupos cómo Los Halcones de Hierro.

7 de febrero editar

- Kjarre muere asesinado junto con su banda en Ard Skellig por el brujo de la Escuela de la Víbora, Gerring de Kharkiv tras que este aceptara un contrato para recuperar el cuerno de Holger Manonegra que Kjarre y su banda robaron.
- El pueblo costero de Lomena es fundado en el reino de Verden.

12 de abril editar

- Gerring de Kharkiv acepta un contrato puesto por la Guardia de Novigrado tras que una patrulla nocturna fuera asesinada por una "bestia nocturna".
  - Los cuerpos de los guardias muertos son incinerados, pero Gerring consigue más información gracias a ser redigirido por su contratista con el médico que los vió por última vez y les hizo autopsias. Los cuerpos estaban deshidratados cuándo fueron encontrados en la escena del crimen cerca del burdel de Kate "La Lisiada" en el puerto.
  - Tras examinar la escena del crimen, Gerring se da cuenta de quién mató a los guardias fue una súcubo. Tras encontrar un perfume caro que fue usado y tirado junto con las huellas similares a las de caballo, decide seguir el rastro hasta que llega a un hogar dónde encuentra a un hombre hechizado por la súcubo. Gerring allana el hogar.
    - En su interior, se encuentra con la prostituta y antigua hechicera súcubo zerrikana llamada Salma Lilith, la causante de las muertes de los guardias.
      - Tras interrogarla, decide matarla en retribución por los asesinatos cometidos a pesar de ella haber alegado que fueron en defensa propia.

1273 DR - 1296 DR editar

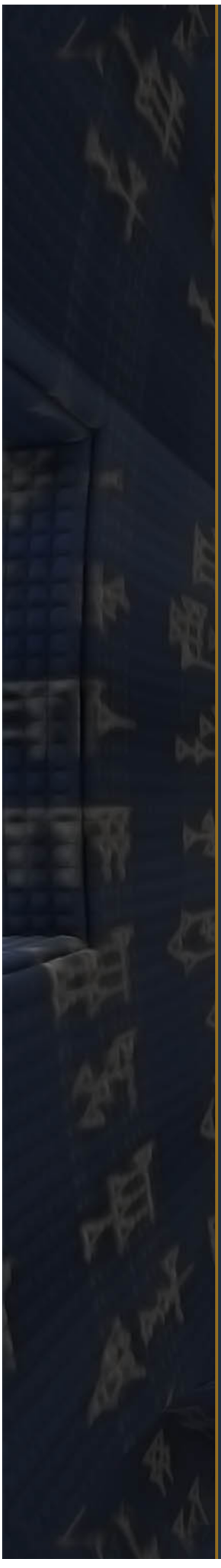
- En los Reinos del Norte se produce un aumento de la población de monstruos, en especial necrófagos, a causa de la reducción del número de brujos, las consecuencias de la Tercera Guerra Norteña, los conflictos generados por el Juicio de Hierro y la Gran Mortandad de finales de siglo.

1274 DR - 1280 DR (Consolidación del Juicio de Hierro) editar

- Bajo un consejo de regencia débil, Temeria es rápidamente controlada por Redania. Radovid establece gobernadores militares en Wyzima y otras ciudades clave. Finalmente, consigue la independencia para finales de los 1270s gracias a las fuerzas especiales de las Franjas Azules, que se rebelan tras ser traicionadas por Radovid después de la Tercera Guerra Norteña.
- En Kaedwen, la falta de un rey facilita la ocupación, aunque la nobleza local comienza a organizar resistencia hacia el final de esta fase.
- Aedirn (dado que el heredero al trono, Baldwin, es menor de edad, y el reino es relativamente pequeño) es fácilmente ocupado, pero las regiones montañosas cercanas a Mahakam se convierten en refugio para rebeldes.
- Dol Blathanna se independiza como reino, dejando atrás su estatus de ducado tras la muerte de Demavend III.
- Lyria y Rivia, gobernados por la reina Meve, permanecen independientes y unidos en su mancomunidad, convirtiéndose en un punto de apoyo para guerrillas antiredanas en el sur del Norte.
- Kovir y la Liga de Hengfors mantienen su neutralidad y prosperan comercialmente durante el caos. Aunque Redania intenta presionarlos para formar parte del "Norte Unido," sus ejércitos y economías les permiten resistir.
- Cidaris y Kerack, aunque pequeños, aprovechan su posición estratégica para evitar la ocupación.
- La élite de guerreros mercenarios de Los Inmortales originalmente mandados para apoyar a un Norte unido durante la Tercera Guerra Norteña por parte de Ofir junto con elefantes de guerra, son usados contra las fuerzas de Radovid por las distintas resistencias locales tras que discretamente Kovir los financie.

1274 DR editar

- El escritor koviriano Taldivi Bettadin, publica el libro titulado *Beledal: La Verdadera Historia de un Genio de la Avicultura*. Un libro que tal y cómo su nombre indica, es una biografía autorizada del famoso avicultor.
- Herna viaja a Melukka.
  - Afirma estar negociando acuerdos comerciales para Nilfgaard, en busca de materiales más baratos tras la Tercera Guerra del Norte.
  - Con la esperanza de apoyarla en su misión y arreglar su relación, Cervin sigue a Herna hasta Melukka.
- La Guardia del Templo de Novigrado, junto con los Cazadores de Brujas locales, consiguen atrapar un unicornio auténtico y mantenerlo cautivo en la prisión de Novigrado. Planean matarlo para usar su grasa como cera para velas, pensando que así adquirirán propiedades mágicas y la llama del Fuego Eterno, arderá para siempre.
- La organización de los Cazadores de Brujas ha conseguido expandirse a todos los Reinos del Norte menos Kovir.
- Mientras investiga la magia abisal con los Nefandi, Brianna Vassermiller se encuentra con el dios-demonio Yrrhedes.
  - Desesperada por salvar Ebbing de la corrupción y la debilidad, llega a un acuerdo:
    - Yrrhedes le concede un inmenso poder a cambio de que le ayude a vengarse de quienes le desterraron.
      - Brianna se convierte así en el recipiente de Yrrhedes en el mundo material.
      - Adquiere los conocimientos necesarios para escribir *Artes Prohibitae*, un detallado manual sobre magia prohibida.



- Comienza su descenso a la oscuridad, aunque justifica sus acciones como sacrificios por un bien mayor.

Invierno editar

- Putnam y los otros adeptos Grifo supervivientes son sometidos a La Prueba del Viaje / Contrato, la última prueba antes de la graduación. En esta prueba, deben recuperar un huevo artificial de grifo en una especie de gymkhana basada en conocimientos del Liber Tenebraum.
  - Si el huevo se rompe, deben matar a un monstruo y traerlo como prueba de su valía.
    - Putnam rompe el huevo durante el trayecto, viéndose obligado a matar a su primer monstruo, un duñak, un árbol carnívoro que aterrorizaba la ciudad de Rakverelin en Narok. El combate le deja las primeras cicatrices visibles en el rostro.

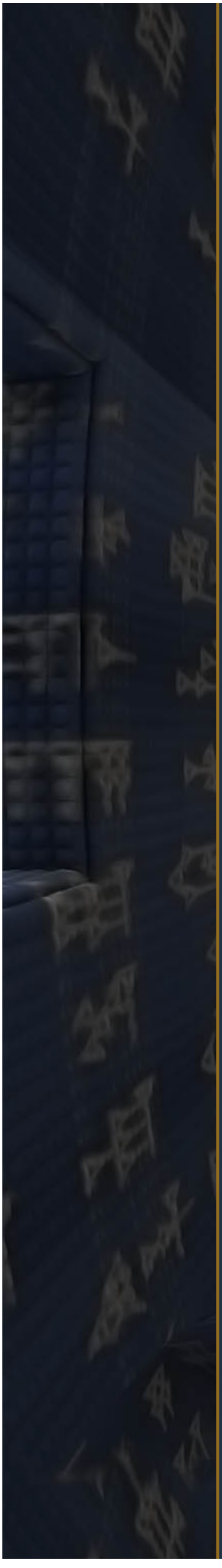
1275 DR editar

- Herna se convierte en la maga asesora de la reina Cerys en Skellige, pero en secreto trama un golpe de estado para hacerse con el control.
  - Herna incrimina a Cervin por el golpe cuando sus planes fracasan, lo que lleva a su captura y esclavización por los nilfgaardianos.
  - Cervin es condenado al combate de gladiadores, mientras que Herna escapa a Melukka.
- Brianna Vassermiller se gradua cómo hechicera.
- Brianna Vassermiller publica *Artes Prohibitae*.
- Se produce una cumbre diplomática entre Nilfgaard y Haakgan.
  - Brianna asiste a la cumbre diplomática debido a su relación con el príncipe Zeus, organizada para discutir rutas comerciales, alianzas e intercambios de recursos.
    - Durante la cumbre, Brianna descubre a Zeus con una concubina ofieri, Dayo, que le fue regalada durante una visita anterior a Ofir en 1274.
    - Enfurecida por su infidelidad, ataca públicamente a Zeus, dejándolo con una cojera permanente, y deja cicatrices en la cara de Dayo, humillando a ambos.
    - El incidente echa por tierra las negociaciones diplomáticas y crea una crisis política entre Nilfgaard y Haakgan.
      - Para evitar una escalada de tensiones, el emperador Emhyr libra a Brianna de la ejecución, pero la condena a luchar como gladiadora en la arena de Nilfgaard.
        - Brianna es considerada un estorbo político y un ejemplo para los nobles que desafían los protocolos diplomáticos.
        - El camino de Cervin para rehacer su vida comienza como gladiador, donde conoce a Brianna Vassermiller e inicia el viaje hacia la formación de la Hansa de Ebbing.
          - Mientras lucha en la arena, Brianna conoce a Cervin, un brujo Oso vendido como esclavo, y forman un vínculo.
          - Ambos ganan el Torneo de Gladiadores de Nilfgaard, lo que les otorga la libertad.
- La vedyminaica koviriana-nilfgaardiana Erin Oswa Aep Led adquiere el medallón de brujo que perteneció a Amerin de Attre durante una subasta en la Casa de Subastas de Metinna.
- Se celebra el Gran Torneo de Gwent en Beauclair, Toussaint.
- La hechicera Lisabette Desrosiers publica el libro titulado *Introducción a la Magia Aplicada*.
- El historiador metinnense Mochde Breundol publica el *volumen número 57 de la historia de las distintas casas nobles de Toussaint*.
- El historiador temerio Cans Cebinvi publica *Gwent: La Historia*, un libro que narra el desarrollo histórico del popular juego de cartas.
- Comerciantes de la Cuenca del Amapaba introduce el café y el chocolate en el Imperio Nilfgaardiano.
  - Comerciantes nilfgaardianos a su vez introducen el café y el chocolate en los Reinos del Norte.
- Jolanta Dinmarb ayuda a Éibhear Hattori a volver a ejercer de herrero consiguiendo materiales para que pueda volver a trabajar gracias a otro líder criminal, un rival de Sacabuche, el Rey de los Mendigos, quien a cambio exige un 35 % de los beneficios.
  - Ernst van Hoorn deja de ser herrero y se marcha de Novigrado.
    - Sacabuche pierde interés en obtener beneficios de los herreros con la marcha de Ernst, lo que le permite a Éibhear volver a ejercer sin miedo.
- A modo de agradecimiento por su ayuda Hattori le fabrica a Jolanta una espada de acero, más específicamente una espada de los restos.
- En Toussaint se inventa la variedad de vino llamada *vino con cuerpo de Guillaume du Bois*.

Alrededor del 5 - 10 de enero editar

- Putnam Pitch, Kemro de Cintra y Zivor de Redania se gradúan como brujos de la reconstruida Escuela del Grifo. Putnam honra la memoria de Coën llevando su medallón y blandiendo su espada al emprender su camino.

20 de enero editar



- Putnam se reencuentra con Tubiel en Creyden tras casi once años separados.
  - Tubiel, que llevaba aceptando contratos en solitario desde 1269, fue contratada para curar la maldición de un hombre tiburón. Lo rastreó hasta su guarida y comenzó un ritual para eliminar la maldición.
    - Putnam, desconocedor de su plan y contratado por el impaciente alcalde, que temía por la seguridad de la ciudad, mata al hombre tiburón a mitad del ritual.
      - El alcalde, creyendo que Tubiel había muerto tras su retraso, había contratado a Putnam como refuerzo. Influido por sus prejuicios contra la Escuela del Gato y temiendo que pudiera explotar al pueblo manteniendo vivo al monstruo para conseguir más dinero, Putnam actuó con rapidez para acabar con este.
        - Furiosa por su intromisión, Tubiel patea a Putnam en la entrepierna y se marcha enfadada, sólo para reconocerlo más tarde como su antiguo compañero de Kaer Seren.
  - Putnam descubre que Tubiel al final no fue mutada por los Gatos.
    - Después de calmarse, Tubiel vuelve a confrontar a Putnam, y los dos reconectan, recordando su pasado. A pesar de la tensión inicial, acuerdan viajar juntos temporalmente, lo que marca el comienzo de una compleja relación que cambiará sus vidas.

5 - 6 de marzo editar

- Putnam y Tubiel se encuentran con una quimera a su paso por Gradobor. Inicialmente planeaban continuar hacia el sur, pero se quedan en la ciudad cuando sus caballos enferman. Obligados a aceptar un contrato para pagar a un curandero por el cuidado de los caballos, aceptan la tarea de cazar a la quimera.
  - Durante los preparativos, Tubiel insinúa sus sentimientos por Putnam, sugiriendo que «celebren» antes de la peligrosa batalla. Putnam, ajeno a ello, lo desestima como una sugerencia para un torneo de Gwent u otra celebración.
    - La quimera, un híbrido de demonibestia, grifos, insectoides y wyverns, resulta ser una creación artificial de Rissberg. Tubiel utiliza trampas, mientras que Putnam recurre al elixir de Derw, que mejora su fuerza y sus reflejos.
      - La batalla es encarnizada y Putnam asesta el golpe mortal, pero resulta herido. Tubiel cura sus heridas en la guarida de la quimera, donde empiezan a estrechar lazos.
        - Tubiel encuentra una placa de cobre en la quimera con la inscripción «CHM-001-1274-ALPHA», que indica que fue creada artificialmente. Para proteger a los Grifos, oculta esta información a Putnam y decide investigarla ella sola.

10 - 12 de mayo editar

- Tubiel y Putnam llegan a Ebbing para encargarse de contratos con monstruos del pantano, pero son contratados por la noble Cussi Cildi para encontrar a su hija desaparecida, Fiamma.
  - Su investigación descubre una siniestra secta de magos que realizan rituales para invocar entidades desconocidas y secuestran a mujeres para sacrificarlas.
    - Tubiel oculta la implicación de la secta, diciendo a Putnam y Cussi que los bandidos fueron los responsables, protegiendo a los Grifos de otro conflicto con los magos.
      - Putnam, sin saberlo, apoya su versión tras derrotar a un monstruo híbrido que custodiaba a las víctimas. A pesar de no haber podido salvar a las mujeres, cobran su paga y abandonan Ebbing, aunque Tubiel sigue atormentada por lo que ha descubierto.

Principios de junio editar

- Tras su estancia en Ebbing, Tubiel y Putnam deciden dirigirse al norte en barco.
  - La decisión es principalmente de Tubiel, que quiere distanciarse de las inquietantes revelaciones sobre los magos y planear cuidadosamente sus próximos pasos.
    - Durante este periodo, empiezan a surgir tensiones entre ellos, presagiando su primera ruptura más adelante, en octubre.

Mediados de junio editar

- La pareja se instala temporalmente en Cintra, aceptando contratos para ocuparse de ghouls y otros necrófagos, ganándose un buen sueldo de los empleadores nilfgaardianos.
  - Sin embargo, la ansiedad y el secretismo de Tubiel empiezan a preocupar a Putnam, contribuyendo a la tensión emocional que influiría en los acontecimientos de Aguafría.

20 - 22 de junio editar

- Mientras Putnam viaja solo, Tubiel aprovecha el tiempo para continuar su investigación sobre el culto de los magos, solicitando la ayuda de Jolanta de Brunwich y Mozeh de Verden, sus hermanas brujas de la Escuela del Gato.

21 de junio (tarde) editar

- Putnam llega al pueblo de Aguafría tras ser contratado por soldados nilfgaardianos para levantar una maldición que azota el asentamiento. Tubiel se queda atrás debido a una fractura en el brazo que sufrió durante un contrato anterior, dejando a Putnam solo en el trabajo.

21 de junio (noche) editar

- Putnam comienza el ritual para expulsar a los mahrs, criaturas responsables de la maldición. A medida que avanza el ritual, los mahrs se resisten y sus ilusiones se hacen más fuertes, llevando a los ya malditos aldeanos a un estado de frenesí. Algunos aldeanos se escapan de sus casas y atacan a Putnam, obligándole a defenderse mientras intenta completar el ritual.

22 de junio (de madrugada) editar

- Las ilusiones de los mahrs se intensifican, empujando a Putnam a un estado alucinatorio en el que empieza a percibir a los aldeanos como criaturas monstruosas. Putnam, que al principio se defiende para protegerse, sucumbe gradualmente a la locura inducida por la influencia de los mahrs. En un ataque de pánico y delirio, desenvaina su espada y comienza a masacrar a los aldeanos malditos.

22 de junio (alba) editar

- Los soldados nilfgaardianos llegan y encuentran el pueblo en ruinas y a todos sus habitantes muertos. Aunque horrorizados por la magnitud de la masacre, determinan que Putnam ha acabado con la maldición y ha matado a los mahrs. Le pagan la cantidad acordada a pesar de su disgusto por la carnicería.
  - Las historias del «Desastre de Aguafría» se extienden, dando lugar a canciones y nanas como «El que acecha en la oscuridad», de Naeda Ulvenson, que inmortaliza la tragedia. Putnam queda profundamente traumatizado por el incidente, lo que retrasa aún más su recuperación de su posterior Síndrome del Superviviente y agrava sus luchas psicológicas.

Julio editar

- Putnam y Tubiel viajan a Toussaint, encantados por su belleza y sus oportunidades de trabajo. A pesar de las objeciones de Tubiel respecto a la gente pija y pretenciosa de Beauclair, se instalan allí temporalmente.
  - Durante su estancia, se encargan de varios contratos, entre ellos salvar a un chico llamado Jorge de su hermana transformada en una mujer cerdo, Pepa, que había matado a la mayor parte de su familia.

Agosto editar

- La pareja viaja a Corvo por trabajo y por la investigación secreta de Tubiel sobre la secta de los magos, utilizando un contacto proporcionado por Jolanta.
- Putnam acepta un contrato para un basilisco, sólo para descubrir que Cervin, un brujo de la Escuela del Oso, también ha aceptado el trabajo por falta de comunicación.
  - Su rivalidad desemboca en una pelea en la que ambos se rompen un brazo. Agnes de Rossa, la noble que los contrató, paga un extra para que cooperen.
    - A pesar de sus heridas y animosidad, trabajan juntos, matan al basilisco y se reparten la recompensa a partes iguales, desarrollando un respeto mutuo.

Septiembre - octubre editar

- La paranoia de Tubiel sobre la secta de los magos reaparece, lo que hace que se preocupe por la seguridad de Putnam.
- Sus preocupaciones, unidas a pensamientos sobre sus diferencias biológicas y el envejecimiento por carecer de las mutaciones de brujo, la empujan a abandonarlo para protegerlo, aunque no explica claramente sus razones.

Octubre editar

- Tubiel se marcha sin avisar, dejando tras de sí una carta y una bolsa de monedas. Putnam, sintiéndose abandonado y confuso, desarrolla muros emocionales y problemas de compromiso.
  - Este suceso influye en su comportamiento posterior, llevándole a dejar a futuras parejas repentinamente y sin explicaciones como mecanismo de defensa.

Principios de noviembre editar

- Tras su ruptura con Tubiel, Putnam decide regresar a Kaer Seren para reflexionar sobre su turbulento año.
  - Putnam visita Percha del Cuervo, donde encarga una nueva armadura a la armera skelligense Yoana. Durante el proceso de fabricación, logra seducirla y comparte con ella una apasionada aventura de una noche. Sin embargo, al amanecer tras dicha noche, Putnam huye apresuradamente, abandonando a Yoana con una carta y una bolsa de monedas, olvidándose por completo de recoger la armadura, la cuál para ese entonces ya había sido terminada.
  - En su viaje hacia el norte, se detiene brevemente en Novigrado, escaso de fondos y hambriento tras perder el dinero que Tubiel le dejó en una desastrosa partida de Gwent. A partir de ese momento, Putnam desarrolla un

profundo odio por el juego de cartas.

Mediados de noviembre editar

- Durante su estancia en Novigrado, Putnam es abordado por dos agentes de la Oficina de Seguridad de Novigrado.
  - Le ofrecen un contrato para localizar y eliminar a los Murciélagos de la Llama, una banda que huyó a Oxenfurt tras aprovechar el vacío de poder dejado por los Cuatro Grandes.
    - La Oficina carece de jurisdicción en Oxenfurt y recluta a Putnam, prometiéndole una suculenta recompensa. Hambriento y desesperado, Putnam acepta, rompiendo la neutralidad de brujo por primera vez.

Finales de noviembre editar

- En Oxenfurt, Putnam investiga a los Murciélagos de la Llama y acaba localizando su escondite en las alcantarillas de la ciudad.
- Mientras tanto, el futuro legendario explorador, Fabio Sachs, tiene un día terrible. Tras perder su tesis de máster por culpa del viento, se aventura en las alcantarillas para recuperarla, tropezando sin saberlo con el peligro.

27 de noviembre editar

- Fabio es atacado por un grupo de hombres rata mientras busca su tesis. Abrumado, lucha desesperadamente, pero no es rival para ellos.
  - Putnam, que ha acabado con los Murciélagos de la Llama, se encuentra con la escena y salva a Fabio despachando a los hombres rata con facilidad.

28 de noviembre editar

- Fabio, conmocionado pero agradecido, establece rápidamente lazos con Putnam tras su experiencia compartida. Van a una taberna cercana, donde hablan y ríen, estableciendo una conexión inesperada.
- Fabio, normalmente solitario, sale de su caparazón por la personalidad de Putnam, y Putnam encuentra consuelo en la curiosidad e inteligencia de Fabio.
- Intercambian información de contacto y planean volver a verse, sentando sin saberlo las bases de una amistad duradera que algún día cambiaría el Viejo Continente.

Diciembre editar

- Tras meses de desafíos emocionales y físicos, Putnam regresa a Kaer Seren para pasar el invierno con sus compañeros brujos Grifo.
- A pesar de tener el corazón roto por la marcha de Tubiel, se centra en volver a conectar con los treinta y nueve brujos restantes, a los que considera su familia.

1275 DR - 1276 DR editar

- Tras su liberación, Brianna y Cervin forman la Hansa de Ebbing, jurando proteger a los débiles y llevar la justicia a un mundo corrupto.
  - Incorporan a August, un Verdadero Vampiro Superior, que busca la redención para su especie.
  - Incorporan a Aëte, una guerrera elfa Aen Woedde, que se une después de que Brianna ayude a resolver un conflicto entre su pueblo.
  - Incorporan a Coshunee, una súcubo que se salva y se une a la Hansa tras ser considerada una amenaza.
    - Otros miembros también se unen a la Hansa con el paso del tiempo. Siendo el más notable de ellos, Runa.
- Se rumorea que Cervin y Runa volvieron a encontrarse entre 1275 y 1276.
  - Al parecer, una aventura de una noche se convierte en una relación más profunda.

1276 DR editar

- La mansión de Bastardo Hijo, en Novigrado, es subastada en la nueva Casa de Subastas de los Borsodi, en Oxenfurt.
- El caballero Sulivoy de Brugge se convierte en embajador de su reino.
- Tiene lugar el *Incidente de Vinland*.
  - La Hansa de Ebbing investiga los asesinatos en Vinland causados por Erzsébet Bathory, una vampiresa nosferatu.
    - La Hansa de Ebbing derrota a Erzsébet y oculta su identidad vampírica para preservar la reputación de Vinland.

Enero editar

- Putnam pasa los días haciendo de sparring, compartiendo historias sobre cacerías recientes y disfrutando de banquetes en el gran salón, estrechando lazos con Kemro y Zivor.
- Los regaños ocasionales de Keldar le recuerdan el amor duro del viejo maestro, a menudo provocados por travesuras de borracho o pequeños errores cometidos en los contratos.
- Durante una partida de ajedrez con Vargos, en la que ambos están borrachos, Putnam se sincera sobre su relación

con Tubiel.

Finales de enero editar

- Keldar escucha su conversación e informa a Putnam de que Jerome vio a Tubiel viajando hacia el sur, en dirección a Melukka.
  - La noticia cala hondo en Putnam, que se hace a la idea de dirigirse al sur cuando acabe el invierno.

Febrero editar

- Mientras juega a las cartas con Artegal de Kovir, Putnam se entera de los recientes acontecimientos en Skellige:
  - Rumores de un golpe de estado de una hechicera, el arresto de un brujo de la Escuela del Oso, el resurgimiento de guerreros hombre-oso y el aumento de los ataques de monstruos marinos.
  - Los habitantes de Skellige están ofreciendo una gran paga por la caza de monstruos, lo que le da a Putnam una idea para ganar dinero antes de continuar su búsqueda de Tubiel.

Marzo editar

- Con un plan en mente, Putnam se prepara ansiosamente para la primavera, fijando su mirada en Skellige como primera parada en su viaje hacia el sur.

Abril editar

- Durante su viaje a las islas Skellige, Putnam, aún emocionalmente afectado tras su estancia en Cidaris, perfecciona sus habilidades en el póquer de dados.
  - Utiliza el juego como mecanismo de superación, gana equipo decente a mercenarios y consigue monedas extra, convirtiéndolo en un pasatiempo parecido al Gwent para otros brujos.

Finales de abril editar

- Putnam llega al puerto de Ard Skellig y comprueba el tablón de anuncios del puerto, confirmando la gran demanda de brujos debido a las infestaciones de monstruos y a la agitación política.
- Mientras revisa los contratos, es interrumpido por Evelyn Ruach, una hechicera local y consejera de la reina, que inicialmente parece una sacerdotisa de Freyja.
- La humildad y sencillez de Evelyn, poco comunes entre las hechiceras, intrigan a Putnam y alivian sus prejuicios antimagos, heredados de Kaer Seren tras la tragedia causada por los magos.
- La influencia de Evelyn planta las semillas de la futura fe de Putnam en Freyja y su aceptación de magos en las expediciones de Fabio, incluidos Istredd y Eberhatt.
- Su encuentro es fortuito: Evelyn confunde a Putnam con alguien relacionado con su tragedia personal, lo que la impulsa a acercarse a él.

Mayo - Junio editar

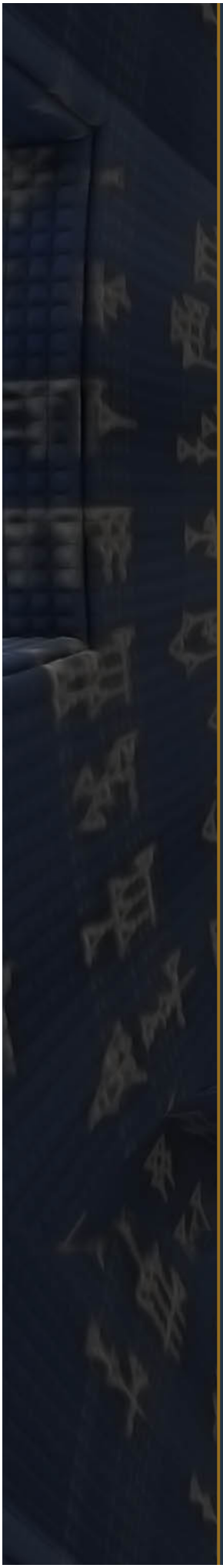
- Putnam pasa las siguientes semanas cumpliendo contratos, sobre todo contra las nixas, que plagan las islas.
- Mientras tanto, Evelyn convence a la reina Cerys para que considere la posibilidad de contratar al brujo para hacer frente a los Vildkaarls, un grupo de proscritos que intenta dar un golpe de estado y aterrorizar a la población.
- Evelyn es asignada para observar a Putnam durante sus contratos y evaluar si es lo suficientemente digno de confianza para la tarea.

Principios de mayo editar

- Evelyn comparte su historia con Putnam, revelando que es nueva en Skellige, habiendo regresado a casa tras años de ausencia para sustituir a una hechicera implicada en un golpe de estado fallido.
  - Ella le insinúa que la corona de Skellige puede necesitar su ayuda con una amenaza creciente, pero primero, él debe demostrar su valía a través de contratos.
- Tras semanas de contratos, en su mayoría eliminando nixas, Putnam se gana una reputación local de honradez, integridad y fiabilidad.
  - Sus esfuerzos están en parte alimentados por la culpa por Calina, que le empuja a compensar en exceso y a reconstruir su sentido del honor.
- Putnam y Evelyn se encuentran de vez en cuando, aunque los encuentros son orquestados por Evelyn para vigilarle de cara a la reina Cerys.
- El comportamiento maternal y la humildad de Evelyn, inusuales para una hechicera, se ganan la confianza de Putnam, fortaleciendo su amistad.
- Los informes de Evelyn convencen a la reina de que Putnam podría ser un aliado digno de confianza para tareas de mayor envergadura.

Mediados - finales de mayo editar

- Putnam Pitch mata al Demonio Negro que aterrorizaba las aguas de Hindarsfjall.
  - Se extiende la noticia de un monstruo marino que aterroriza la costa de Hindarsfjall.



- Evelyn convence a Putnam para que le permita acompañarle, alegando sus habilidades mágicas y su conocimiento de las islas.
- Putnam, reticente al principio, accede al ver los beneficios potenciales de su ayuda.
- Evelyn demuestra su valía durante el viaje, ayudando a navegar por aguas peligrosas y a evitar emboscadas del monstruo.
- Tras sobrevivir por poco a un encuentro en el mar, deciden buscar ayuda en Larvik en lugar de arriesgarse a otro enfrentamiento directo.
- En Larvik, Putnam se entera de que los aldeanos han sido atacados durante semanas, dejando muchos muertos o heridos.
- Organiza a los pescadores locales, fabricando arpones y preparando un arriesgado plan: atraer al monstruo con una oveja viva y defender el barco con barreras mágicas proporcionadas por Evelyn.
- El plan casi fracasa, ya que los arpones fallan y el Demonio Negro demuestra ser muy inteligente y ágil.
- Putnam lanza una bomba para aturdir a la criatura, pero ésta cae al agua y es tragada por el monstruo antes de detonar en su interior, matándolo al instante.
- La tripulación celebra mientras el cadáver del monstruo flota en la superficie, marcando el final de su reinado de terror.

Principios de junio editar

- De vuelta en Ard Skellig, Putnam y Evelyn estrechan sus lazos, y su amistad muestra indicios de tensión romántica.
  - Ambos reconocen que sus carreras como brujo y hechicera siempre serán lo primero, pero el vínculo entre ellos se profundiza significativamente.

Principios - Mediados de junio editar

- Los ataques de los Vildkaarls se intensifican, pero un contrato urgente para un kraken que aterroriza las aguas cercanas a Spikeroog desvía la atención de Putnam.
- Evelyn le convence para que le deje acompañarle, a pesar de los riesgos, solidificando su creciente amistad y tensión romántica.

Mediados de junio editar

- Enfrentándose a violentas tormentas, Putnam y Evelyn navegan hacia Spikeroog a bordo de una nave híbrida que mezcla diseños cintranos y de Skellige.
  - Soportan un mar embravecido y pasan gran parte del viaje bajo cubierta, lo que refuerza su vínculo emocional.
  - A su llegada, encuentran la costa llena de restos de naufragios, prueba del poder destructivo del kraken.

15 de junio editar

- Putnam y Evelyn desembarcan con marineros locales armados con ballestas y arpones para enfrentarse al kraken.
  - Mientras Putnam prepara su poción de orca superior, Evelyn lanza hechizos protectores.
  - Durante la lucha, el kraken esquiva los arpones, lo que obliga a Putnam a lanzar una bomba, que el kraken se traga.
    - La explosión mata a la criatura al instante, poniendo fin a su reinado de terror.

16 de junio editar

- Los aldeanos alaban a Putnam y Evelyn como héroes, lo celebran con una fiesta y conceden a Putnam una gran recompensa.
- Udalryk an Brokvar, el jarl de la isla, honra a Putnam y difunde la noticia de sus hazañas por todo Skellige.
- Evelyn y Putnam investigan el comportamiento del kraken y descubren que buscaba venganza después de que un pescador matara a su sirena compañera.
- Advierten a los lugareños de que respeten el mar, lo que lleva a los pescadores a realizar un ritual para apaciguar las aguas.

Mediados - finales de junio editar

- Una vez completado el contrato, Putnam y Evelyn regresan a Ard Skellig, más ricos y más unidos que nunca.
- Su relación se consolida, mezclando la confianza profesional con una conexión romántica, aunque mantienen su relación en secreto debido a la posición de Evelyn.
- Tras derrotar al kraken en Spikeroog, Putnam y Evelyn regresan a Ard Skellig e informan de su éxito a la reina Cerys.
- Impresionada por su creciente reputación, Cerys convoca a Putnam a Kaer Trolde, reconociéndolo oficialmente como un aliado de confianza.
- Nervioso pero honrado, Putnam se prepara para su audiencia con Cerys, comprando una armadura de la Escuela del Oso a pesar de su peso e incomodidad.
- Evelyn se burla de él llamándole «Oso Búho», en referencia a una criatura híbrida extinguida, lo que ayuda a calmar sus nervios antes de la audiencia ante la corte.

Finales de junio editar

- En Kaer Trolde, Cerys revela la creciente amenaza de los Vildkaarls, una orden de guerreros hombre-oso que intenta

dar un golpe de estado.
    - Los Vildkaarls están liderados por Ragnar y Loki, hermanastros de Cerys, seducidos por las promesas de poder y riqueza.
- Putnam acepta la misión, convencido de que atacar a los hombres-osos no viola la neutralidad bruja, ya que están clasificados como monstruos.
- Putnam y Evelyn intentan reunir aliados del clan, pero las tensiones y el temor a una guerra civil impiden que la mayoría les apoye.
- Recurren a los Skjoldungs, una orden mercenaria, y consiguen tanto alianzas como información valiosa sobre el liderazgo de Ragnar y Loki sobre los Vildkaarls.
- Tras pagar por adelantado a los Skjoldungs, Putnam y Evelyn parten hacia las Tierras Altas en busca de la guarida de los Vildkaarls.
- Siguiendo pistas, llegan a Kaer Gelen, una fortaleza en ruinas ocupada recientemente por los Vildkaarls.
    - En su interior, descubren mapas y diagramas que revelan planes para un ataque inminente a Kaer Trolde, previsto para dentro de unos días, mucho antes de lo esperado.
        - Putnam y Evelyn corren de vuelta a Kaer Trolde y presentan sus hallazgos.
- Cerys convoca un consejo de emergencia, moviliza las defensas y recluta a los Skjoldung para reforzar sus fuerzas.
- Tiene lugar la *Batalla de Kaer Trolde*.
    - Los Vildkaarls lanzan su ataque, pero las fuerzas de Cerys, preparadas y fortificadas, resisten su embestida.
    - Putnam y Evelyn luchan junto a los Skjoldung, Putnam utiliza su espada de plata para explotar las debilidades de los hombres oso y Evelyn desata tormentas mágicas para diezmar las filas enemigas.
    - A pesar de su abrumador número, los defensores se mantienen firmes, rompiendo finalmente las líneas de los Vildkaarls y ganando la batalla.
- Cerys emerge como heroína, consolidando su reinado y ganándose comparaciones con Calanthe de Cintra y Meve de Lyria.
- Implementa reformas, haciendo que las futuras órdenes guerreras dependan del estado para evitar nuevas insurrecciones.
- Putnam y Evelyn donan parte de sus recompensas para apoyar la reconstrucción de Kaer Trolde, ganándose el respeto tanto de los Skjoldung como de los isleños.
- El destino de Ragnar y Loki sigue siendo desconocido, lo que alimenta los rumores sobre su supervivencia o muerte en el caos.
- Tras la Batalla de Kaer Trolde, los esfuerzos de reconstrucción dominan la vida en las islas, aportando una sensación de paz y estabilidad a Skellige.
- A pesar de la victoria, Putnam se muestra cada vez más retraído y contemplativo, atormentado por sus persistentes sentimientos hacia Tubiel y en conflicto con su relación con Evelyn.
    - Mientras pasea por el puerto, Putnam queda cautivado por el exótico diseño de un barco mercante melukkano que hace escala en Kaer Trolde antes de dirigirse al sur.
    - Oye por casualidad a los mercaderes hablar de una bruja pelirroja que les había defendido en Novigrado, creyendo erróneamente que podría tratarse de Tubiel (aunque en realidad era Jolanta).
    - Putnam pide impulsivamente unirse a su viaje. Los mercaderes, agradecidos por la protección del brujo, lo contratan con un generoso salario.
        - Dividido entre crear un vínculo más profundo con Evelyn y perseguir a Tubiel, Putnam decide marcharse sin enfrentarse directamente a ella.
        - Tras una noche apasionada, escribe a Evelyn una carta en la que le expresa su gratitud y le explica su necesidad de seguir adelante, dejando tras de sí una bolsa de monedas, reminiscencia de la separación de Tubiel.
        - Evelyn, ignorante de sus planes, duerme mientras Putnam se marcha en silencio, embarcando en el barco melukkano con sentimientos encontrados de culpa y excitación.

Julio - Agosto editar

- Putnam pasa dos meses navegando hacia el sur a bordo del barco melukkano, reflexionando sobre sus relaciones pasadas y sus objetivos futuros.
    - Durante el viaje, desarrolla su espíritu de explorador y comienza a abrazar su pasión por los viajes, anticipando sus futuras expediciones con Fabio Sachs.
        - Putnam llega por fin a Melukka, ansioso por empezar de cero, vivir aventuras y, tal vez, encontrar a Tubiel.
            - Sin saberlo, los acontecimientos de Melukka moldearán profundamente su identidad como brujo y ampliarán su legendaria reputación.

Agosto editar

Principios de agosto editar

- Tras dos meses en el mar, Putnam llega a Melukka, navegando por el estrecho de Prouti, entre Barsa y Hannu, en el Mar del Reloj de Arena.
- Durante la travesía, se enfrenta a un ningen utilizando un prototipo de traje y un sistema de cuerdas, anticipando los métodos adoptados posteriormente por la Escuela de la Grulla.
- Putnam queda cautivado al ver las pirámides de Hannu, lo que despierta su futura pasión por los viajes y su espíritu

explorador.

Mediados de agosto editar

- Putnam visita el reino de Waraḫše.
  - Al llegar a la capital costera de Saintala, Putnam se enfrenta al choque cultural y a las barreras lingüísticas, lo que le lleva a contratar como guía a Indira, una comerciante, traductora y daya.
    - Indira se convierte en un apoyo esencial para conocer las costumbres locales y entender a los monstruos que asolan la región.

Finales de agosto editar

- Putnam se entera de la desaparición de la Escuela de la Araña, lo que deja a Melukka vulnerable a los ataques de los monstruos.
  - Decidido a demostrar su valía y a adaptarse a esta nueva tierra, Putnam acepta múltiples contratos, entre ellos:
    - El huhu - Un depredador reptiliano que vive en los ríos, al que tiende una emboscada y mata en un estanque cenagoso utilizando una ballesta.
    - Gajasura - una bestia con aspecto de elefante salvaje, a la que sigue por el campo y mata con su espada de plata.
    - Tekhumiavis - Un hombre-tigre que aterroriza los bosques, atraído a una trampa y muerto, ganándose la gratitud de un bibi (un noble local).
  - Como recompensa por matar al tekhumiavi, Putnam recibe una armadura de la Escuela de la Araña, considerada casi mítica debido a su desaparición.
  - Indira comparte leyendas sobre las hazañas de la escuela, lo que alimenta aún más la curiosidad de Putnam por los misterios de la región.
- Tras dos semanas de adaptación y contratos exitosos, Putnam e Indira parten hacia el reino vecino de Telmun, en busca de nuevas oportunidades y respuestas sobre los brujos desaparecidos.

1277 DR - 1281 DR editar

- Tras el periodo de represión conocido como *Las Cacerías de Brujas*, Novigrado se ve sumido en un episodio de histeria colectiva que pasa a la historia como *La Plaga de la Indecencia*. Durante este fenómeno, los habitantes comenzaron a cometer actos íntimos en público, desafiando las normas sociales y causando un caos sin precedentes en la ciudad.
  - Se produce el primer caso registrado de sobrepoblación en las cárceles de Novigrado debido a *La Plaga de la Indecencia*.

1279 DR editar

- Los Zang intentan un golpe de estado en Zangvebar; es reprimido por el Negus (rey) y fuerzas leales.

Agosto editar

Septiembre editar

- Al principio, a Putnam le cuesta adaptarse a la rutina y la estabilidad de la vida en Brenna. Sus años de vagabundeo hacen que la idea de establecerse le resulte extraña.
- Con el tiempo, acepta las sencillas alegrías de la vida familiar, se apega a Sigurd y renueva su romance con Tubiel.
- Reflexiona sobre la plenitud que encuentra en este nuevo capítulo y se da cuenta de que la sensación de pertenencia no se parece a nada de lo que experimentó en Kaer Seren o durante sus viajes.
- Putnam mantiene su identidad como brujo, aceptando ocasionalmente pequeños contratos (por ejemplo, la limpieza de necrófagos y ahogados) para garantizar la seguridad de Brenna y Sigurd.
- Rechaza el pago por estos contratos, priorizando la protección de su familia sobre la ganancia monetaria, especialmente porque su fortuna de Ofir y Zangvebar le asegura una vida cómoda.
- A Tubiel le preocupa la fascinación de Sigurd por convertirse en brujo, temiendo los riesgos de las pruebas de mutación y los peligros del camino.
- Sigurd idolatra a Putnam e incluso se escabulle para seguirle en un contrato, lo que alarma a Tubiel y provoca serias discusiones sobre su futuro.
- Putnam y Tubiel intentan un enfoque equilibrado, incorporando una formación básica para Sigurd al tiempo que se centran en la educación para diversificar sus opciones.
- Putnam se convierte en una figura muy querida en Brenna, conocido no sólo como brujo sino como padre de Sigurd y compañero de Tubiel.
- Participa en la vida de la aldea, ayudando en festivales, cosechas y reparaciones, lo que consolida aún más su papel como miembro de la comunidad.

11 de septiembre editar

- La hechicera nilfgaardiana Riannon Goldwin nace en la ciudad de Nilfgaard, situada en la región del Bajo Alba del Imperio Nilfgaardiano.

29 de septiembre editar

- Se crea el Gremio de Bardos e Intérpretes del Norte, con sede en Novigrado.

Octubre editar

- La ciudad de Muroc es fundada en la isla de Tyle.
- Sigurd prospera en el entorno de la aldea, compaginando su entrenamiento y sus estudios con amistades y aventuras en los bosques y ríos cercanos.
- Putnam se muestra cada vez más protector con su apacible vida, decidido a defenderla de cualquier amenaza.
- Putnam, inspirado por la boda de Fabio, planea pedirle matrimonio a Tubiel.
- Se esfuerza por encontrar el anillo adecuado, rechazando los diseños pomposos en favor de algo sencillo y significativo que encaje con la personalidad de Tubiel.
- La búsqueda del anillo se convierte en un símbolo de su transformación, ya que lucha por dejar atrás su inquieto pasado para abrazar la estabilidad y el amor.
- Putnam encuentra un anillo de compromiso púrpura que perteneció a su padre adoptivo, Johan, quien se lo había regalado por alguien digno.
- El valor sentimental del anillo evoca recuerdos de las enseñanzas de Johan, reforzando la creencia de Putnam de que Tubiel es « la indicada ».
- La conexión simbólica entre el anillo, el legado de Johan y la adopción de Sigurd refuerza la determinación de Putnam de comprometerse plenamente con su familia.

Noviembre editar

- Los nervios de Putnam aumentan a medida que se acerca el día. Reflexiona sobre el futuro con Tubiel y Sigurd, sintiendo tanto entusiasmo como miedo ante lo desconocido.
- Pasa el día enseñando a Sigurd y compartiendo momentos domésticos con Tubiel, apreciando sus sencillas alegrías antes de la gran pregunta.
- Después de acostar a Sigurd, Putnam se reúne con Tubiel en su habitación, donde ella está leyendo.
- Abrumado por la emoción, le propone matrimonio de forma sencilla, presentándole el anillo y pidiéndole que se case con él.
- Tubiel, conmovida, le recuerda a Putnam que su amor trasciende las formalidades, pero acepta encantada el anillo de compromiso y su propuesta.

Diciembre editar

- Putnam y Tubiel deciden celebrar una boda civil en Kovir, donde las ceremonias laicas están legalmente reconocidas.
- Eligen Kaer Seren como lugar para la ceremonia debido a su importancia simbólica: fue donde se conocieron de niños y crecieron como brujos.
- La familia se hace a la mar, con un tiempo tranquilo y un viaje sin sobresaltos.
- Sigurd, emocionado por viajar más allá de Brenna por primera vez, queda cautivado por las ciudades y paisajes que encuentran, en particular los canales de Lan Exeter.
- El viaje refuerza el vínculo entre los tres, creando recuerdos entrañables.
- La organización criminal Gardunnia, aliada con el mago Mimit, espía a la familia.
- Mimit, el desconocido hermano mellizo de Putnam, planea vengarse de Tubiel por haber desmantelado su secta y arruinado sus planes de poder.
  - Ve a Putnam como el sacrificio perfecto para canalizar el poder de un Horror Cósmico, con la intención de secuestrarlo durante las celebraciones de la boda.

1279 DR - 1300s DR editar

- La *Era de las Aguas Rojas* tiene lugar en Zangvebar. Marcada por luchas de poder.

1280 DR editar

- El *Asunto de Barsa* tiene lugar.
  - La Hansa de Ebbing viaja hasta Marad, en Barsa.
    - La Hansa de Ebbing evita la guerra entre Nilfgaard y Ebbing resolviendo las tensiones causadas por milicias barsameñas.
- Elilhal ha ganado dinero suficiente cómo poder mudarse a la ciudad.
  - Elilhal abre en Novigrado la que más tarde será conocida cómo La Gran Sastrería de Novigrado.
    - Elilhal se convierte en uno de los pocos burgueses no-humanos de la ciudad.
  - Tras convertirse en burgués y delegar tareas manuales a trabajadores, Elilhal inventa de manera oficial el oficio de diseñador de moda en los Reinos del Norte.
    - La fama de Elilhal llega a tanto, que el oficio que crea, se acaba por extender hacia el este gracias a un antiguo comerciante de telas transformado en aprendiz procedente de Franq Occidental llamado Ksaver

Motyl que decidió aceptar y enseñar durante cinco años.

Enero editar

- Putnam, Tubiel y Sigurd son recibidos calurosamente por los brujos del Grifo, incluido Keldar y los estudiantes más jóvenes.
  - Sigurd no tarda en hacerse amigo de los estudiantes, lo que alimenta aún más su sueño de convertirse en brujo.
- Keldar acepta poner a prueba a Sigurd con dos años de entrenamiento antes de considerar las mutaciones, con la esperanza de disuadirle si carece de la fortaleza necesaria para el proceso.
  - Comienzan los preparativos de la boda, dividiendo las responsabilidades entre los Grifos y contratando a Jezkier como bardo, lo que marca su reconciliación con Putnam.
    - Sólo se invita a los amigos íntimos debido al secretismo requerido.
    - Entre los invitados se encuentran Fabio Sachs, Caldigi y Velcal.
- Keldar establece reglas estrictas, prohibiendo la presencia de magos debido al ataque sufrido en el pasado.

27 de enero editar

- Putnam Pitch y Tubiel de Brenna se casan.
  - Bajo un arco de flores blancas en la playa, se desarrolla una ceremonia sencilla pero hermosa, acompañada por el sonido de las olas y las gaviotas.
  - Los Grifos, Fabio y los Brujos Zorro son testigos del intercambio de votos de la pareja, que simboliza el amor, la supervivencia y la unidad.
  - La recepción se llena de risas, brindis e historias compartidas entre amigos.
  - La música de Jezkier anima el evento, y hay una sensación de alivio y felicidad mientras Putnam y Tubiel celebran su nuevo comienzo.
  - Mimit ejecuta su plan, aprovechando la falta de defensas mágicas en Kaer Seren.
    - Abre un portal durante el banquete y libera dos gólems para sembrar el caos mientras secuestra a Putnam.
      - Los Brujos del Grifo y sus invitados luchan valientemente, pero la fuerza de los golems resulta abrumadora.
      - Velcal, el gran maestro del Zorro, muere mientras defiende la fortaleza, junto con varios Brujos del Grifo.
      - Con Putnam capturado, Mimit desaparece a través del portal, dejando a los supervivientes en estado de shock y desesperación.
        - La otrora alegre boda se convierte en una tragedia, marcando el principio del fin de la idílica vida de Putnam.

Finales de enero - principios de febrero editar

- Putnam despierta en la guarida de Mimit, una habitación estéril de paredes blancas iluminada por prototipos de luces mágicas parecidas a los inventos fallidos de Ortolano.
  - Está encadenado con grilletes de dimerita, diseñados para suprimir la magia, dejándole impotente y aislado.
    - En los primeros días, Putnam intenta liberarse, pero las cadenas encantadas resultan irrompibles, obligándole a recurrir a la meditación para mantener la cordura.
- En Kaer Seren, los Grifos lloran la muerte de Velcal y organizan una misión de rescate dirigida por Tubiel. El equipo de rescate está formado por:
  - Kemro y Zivor
  - Vargos
  - Fabio Sachs
  - Caldigi
  - Jezkier
- El equipo recluta a druidas para que sigan el rastro del portal, descubriendo que Putnam está probablemente retenido en Gheso, Maecht o Magne.
- Tubiel rechaza el uso de portales para evitar ser detectados, optando por el viaje con métodos no mágicos a pesar del mayor plazo de tiempo.

Enero - mayo editar

- Durante cuatro meses, Tubiel y el equipo de rescate buscan incansablemente, siguiendo pistas falsas y encontrando obstáculos.
  - A pesar de los contratiempos, finalmente identifican dos posibles lugares donde Putnam podría estar secuestrado: Darn Viesser y Kasteel Saar.
  - Sigurd viaja de polizón en el carruaje de Fabio, decidido a ayudar a rescatar a su padre.
  - Al final, el equipo le permite quedarse, sabiendo que es demasiado tarde para dar marcha atrás.
  - Fabio y Sigurd van a Darn Viesser para recabar información, minimizando el riesgo.
  - Tubiel, Kemro, Zivor, Jezkier, Vargos y Caldigi se infiltran en Kasteel Saar, la supuesta guarida de Mimit, el captor de Putnam.

Del 31 de mayo al 1 de junio editar

- Tiene lugar la *Masacre de Magne*.
  - El plan de distracción de Jezkier fracasa, provocando su muerte por ballestas.

Zivor se lanza a la carga en un intento de rescate, pero se ve desbordado y muere en combate tras abatir a varios mercenarios.

- - Consumido por el dolor, Kemro ingiere pociones de brujo y ataca las ruinas en solitario, desencadenando un asalto suicida que crea una distracción para Tubiel, Vargos y Caldigi.
    - Lucha valientemente, matando a muchos enemigos antes de sucumbir a sus heridas y a la toxicidad.

Tubiel, Vargos y Caldigi se infiltran en las ruinas y encuentran pruebas del cautiverio de Putnam: manchas de sangre, intentos de fuga fallidos y tormento psicológico.

- - Encuentran a Putnam, demacrado, ciego y suspendido en cadenas, reducido a un cuerpo roto.
    - Tubiel lo libera, acuna su frágil cuerpo mientras reconoce lentamente su tacto y recupera la esperanza.
  - El equipo localiza antiguos túneles de alcantarillado para escapar, pero son interceptados por Mimit.
    - Vargos se queda atrás para luchar contra Mimit, usando Señales para proteger al grupo antes de ser abrumado por flechas de fuego encantadas, muriendo en llamas.
  - Caldigi se enfrenta a los refuerzos, permitiendo que Putnam y Tubiel huyan.
    - Atrapado por las llamas, Caldigi lucha hasta su muerte, ganando un tiempo precioso a la pareja.
  - Sigurd, habiendo seguido a los mercenarios, se reúne con Tubiel y Putnam, dándoles esperanzas.
    - Mimit mata a Sigurd delante de Tubiel y Putnam, reduciéndolo a cenizas con un hechizo devastador.
    - Tubiel, paralizada por el dolor, es apuñalada en el corazón antes de que pudiera defenderse.
  - Debilitado y traumatizado, Putnam se ve obligado a contemplar la muerte de su esposa y su hijo, abandonado destrozado en el desierto mientras Mimit desaparece a través de un portal.
    - Mimit descarta a Putnam como un «proyecto fallido», dejándolo vivo para que sufriera.

1 de junio editar

- Fabio, al darse cuenta de la desaparición de Sigurd, busca en Viesser pero no encuentra pistas.
- Temiéndose lo peor, sigue el rastro del equipo hasta Kasteel Saar, donde encuentra cadáveres, ruinas carbonizadas y a Putnam apenas con vida.
- Fabio recupera el cuerpo de Tubiel y a Putnam, que estaba destrozado físicamente y mentalmente, abrumado por la culpa y la desesperación.
- Fabio pone a Putnam a salvo, pero las heridas psicológicas del brujo son profundas.
- Las muertes de Tubiel y Sigurd marcan el punto más bajo en la vida de Putnam, dejándolo emocionalmente marcado y atormentado por la culpa.

Finales de ese año editar

- Putnam Pitch acepta el contrato por 269 coronas puesto por el mercader Sylvester Amello en Novigrado quién al parecer está padeciendo robos en su puesto por parte de un imp.
  - Putnam descubre un rastro que cambia sus huellas y que lo lleva hasta una casa con las puertas abiertas casi en las afueras de la ciudad.
    - Allí, Putnam descubre que el imp en realidad es un doppler. Y un olor a lavanda que le permite rastrearlo con facilidad.
      - El olor lo lleva hasta un aparente guardia del Fuego Eterno medio zangvebariano que en realidad resulta ser el doppler.
        - El doppler cambia de forma y trata de escapar, pero Putnam corre tras él y lo atrapa.
          - El doppler se transforma en Putnam y ambos tienen un combate.
            - Putnam derrota al doppler. El cuál se rinde tras un par de golpes.
  - Putnam deja que el doppler se marche de Novigrado en vez de matarlo. El doppler en agradecimiento le paga más de lo que su contratista iba a hacer.
- Putnam vuelve con el contratista y le cuenta lo sucedido, pero este no le cree al no tener ninguna prueba de la muerte del doppler, y solo le paga la mitad de lo acordado.

1280 DR - 1290 DR (Oxidación del Juicio de Hierro) editar

- Los Halcones de Hierro intensifican sus ataques, apoyados en parte por recursos de Kovir, Hengfors y Lyria & Rivia.
- Rebeliones organizadas estallan en Kaedwen, lo que hace que debido al desgaste causado por fuerzas tales cómo los Halcones de Hierro, a mediados de los 1280s Kaedwen recupere su independencia. Sin embargo, el reino queda bastante debilitado, lo que eventualmente desembocará en una guerra civil en 1309.
- En Aedirn, grupos leales a Baldwin comienzan a ganar terreno en las regiones periféricas.
- La flota de Skellige mantiene la presión en el Gran Mar, quemando puertos y bloqueando rutas comerciales clave de Redania.
- Tensiones internas surgen en Redania, pues la nobleza local empieza a resentir el costo de mantener las campañas

militares, debilitando la estabilidad interna del reino.
- Se produce el segundo baby boom norteño.

1283 DR - 1285 DR editar

- La plaga mágica conocida posteriormente cómo la *Plaga de las Pesadillas* se extiende por el Imperio Nilfgaardiano.

1284 DR editar

- Tras años de indagación, investigación y experimentación, la hechicera nazairi Clarabeth Iseabail NicFhuachd-Fadach descubre el plano para-elemental del hielo, confirmando su existencia más allá de las especulaciones teóricas entre los magos.
- En la región de Barsa se descubre el material posteriormente llamado cómo crimtano.

1285 DR editar

- La Hansa de Ebbing rastrea el origen de la plaga mágica conocida cómo *La Plaga de las Pesadillas* hasta el país de Karaciya, en el Lejano Sur, causada por un rey mago vengativo.
  - Aëte se sacrifica para romper la maldición, devastando a Brianna y marcando el comienzo de su colapso emocional.

1286 DR editar

- La hechicera Triss Merigold se casa con el noble koviriano Edmund Banget Noret en Lan Exeter.
- El rey Herwig de Brugge abdica del trono.
  - Su sobrino Brennan, posteriormente conocido cómo Brennan "El Bueno", sube al trono.

1290 DR editar

- Tiene lugar el primer intento de suicidio de Brianna.
  - Brianna Vassermiller intenta suicidarse enfrentándose a una hidra en el Pantano de Pereplut, pero es salvada por Cervin.
- Emhyr var Emreis fallece.
- Se descubre la aleación conocida posteriormente cómo taumio caracterizada por sus características opuestas a la dimerita por parte del trabajo conjunto de mojiusiphas y herreros en las Islas Tuyotuki [r 42].
- Los jardines perfumíferos se ponen de moda entre la nobleza nilfgaardiana.
- Alquimistas en la Cuenca del Amapaba descubren varias sustancias que pueden ser borbetes.
- En el reino de Kerack se inventa la pizza púrpura.
- En el archipiélago de Gubakuni [r 43] se inventa el té gris.
- En las Islas Skellige se inventa la cerveza de mantequilla.
- La Antorcha del Fuego Eterno en Novigrado es robada.
- Una bruja de la Escuela del Lince, de gran parecido físico a Ciri, acaba con un bauk en la aldea de Stromford, en Vespaden. Los aldeanos veneraban a este monstruo como a un dios y le ofrecían sacrificios anuales.

1291 DR editar

- Coshunee es asesinada por el brujo Víbora Vonir, debido a prejuicios.
  - La Hansa de Ebbing se fractura, con Cervin buscando venganza y Brianna retrayéndose.
    - Cervin venga a Coshunee, pero el grupo nunca se recupera del todo.

1290s DR - 1420s DR editar

- Kaedwen cesa la producción de sus vinos debido al enfriamiento progresivo del clima.

1291 DR - 1300 DR (El Juicio de Herrumbre) editar

- Baldwin, ya adulto, reclama el trono de Aedirn y consolida su poder con el apoyo de Mahakam (debido al desdén de Radovid por los no-humanos) y facciones rebeldes.
- La independencia de Aedirn y el creciente descontento en Kaedwen marcan el inicio del declive de la hegemonía de Radovid.
- Redania comienza a retraerse a sus fronteras originales.
- Cidaris, Kerack, Lyria y Rivia permanecen independientes, fortaleciendo su autonomía frente al debilitado dominio de Redania.

1295 DR - 1296 DR editar

- *La Gran Mortandad* tiene lugar.
  - Un tercer brote de *La Plaga Catriona* afecta gravemente a los Reinos del Norte, propagándose por rutas comerciales y grandes ciudades bajo el control de Redania.
- La Catriona afecta desproporcionadamente a las regiones densamente pobladas y militarizadas, debilitando severamente a Redania y acelerando el declive de su hegemonía en el Norte.
  - Novigrado, uno de los epicentros de la plaga, sufre grandes pérdidas de población, pero aprovecha el colapso redano para reclamar su independencia como ciudad-estado.
  - Los reinos ya independientes, como Kovir, Hengfors, Lyria y Rivia, logran contener la plaga en mayor medida debido a sus medidas más estrictas y su aislamiento relativo, reforzando su autonomía frente a Redania.
- En Kaedwen, la Catriona agrava la inestabilidad política, retrasando temporalmente la consolidación de poder tras su independencia a mediados de los 1280s y preparando el escenario para la guerra civil de 1309.
- En Aedirn, el brote llega tarde debido a la resistencia natural de las regiones montañosas, permitiendo que Baldwin consolide su poder mientras la plaga diezma a las fuerzas redanas.
- La pérdida masiva de vidas y recursos impide que Radovid mantenga el control sobre las regiones anexadas durante el *Juicio de Hierro*.
- Novigrado, tras el debilitamiento de Redania, finalmente reclama su independencia y vuelve a establecerse como una ciudad-estado soberana, restaurando su gobierno autónomo.
- Hacia finales de la década de 1290, la combinación de rebeliones, crisis económica y el colapso sanitario fuerza a Redania a retirarse a sus fronteras originales.
  - Este evento marca el colapso definitivo del proyecto de Radovid como "Protector del Norte," dejando a Redania como una potencia regional, pero sin la influencia que poseyó en décadas anteriores.

1297 DR editar

- La Sociedad de la Magia se convierte en la sucesora de la extinta Hermandad de Hechiceros.
- En Hannu se descubre el material posteriormente nombrado cómo demonita.
- Keira Metz finaliza 15 años de desarrollo y crea por fin una cura para la Plaga Catriona.
- Brouver Hoog fallece a los 430 años de edad, dejando el cargo de gobernante de Mahakam vacante.
  - El Consejo de los Clanes se reúne para decidir sobre el próximo líder.
- Cómo consecuencia de la Gran Mortandad, muchos magos terminan muriendo, lo que causa que para este año, se produzcan los primeros registros de un nuevo tipo de espectro, los conocidos cómo magos rata.

1297 DR - 1300 DR editar

- Redania vuelve a las fronteras que tenía antes de la Tercera Guerra Norteña. Fin del Juicio de Hierro.
- Influenciados por el contacto con los encantadores ofiri, surge en los Reinos del Norte y el Imperio Nilfgaardiano los transmutacionistas.

1299 DR editar

- El legendario bardo Jaskier muere a los 70 años de edad.
- Comienza lentamente el cambio climático.
- En Lan Exeter, se inventa el coinronni.

La Era de la Humanidad (1300 DR - 1900 DR) editar

Nombrada de esta manera, debido a la colonización por parte de los humanos del prácticamente vacío, Continente Occidental. Además del desarrollo de nuevas tecnologías tales cómo cañones y armas de fuego que permitieron que la humanidad pudiera hacer frente cada vez mejor a amenazas mayores.

1300s DR editar

Primera mitad de la década de los 1300s DR editar

- La reina Makeda de Zangvebar reforma el gobierno de su país, dando así lugar a la Confederación de Zangvebar y poniendo fin a la *Era de las Aguas Rojas*.

1301 DR editar

- El escriba y antiguo soldado, Jarre «El Manco», publica su obra titulada *Annales seu Cronicae Incliti Regni Temeriae*. Este libro, reconocido por su estilo detallado y preciso, recoge una crónica exhaustiva de los eventos más importantes ocurridos en el reino de Temeria hasta la fecha de su publicación, incluyendo la famosa *Batalla de Brenna*.

1302 DR editar

- Las Islas de la Seda son descubiertas por la que sería la última expedición de Fabio Sachs al otro lado del Gran Mar.
- En el Lejano Sur, en Tenoch [r 44], se descubre el material posteriormente llamado cómo setanio.

1306 DR editar

5 de septiembre editar

- Fabio Sachs descubre un nuevo continente situado al oeste del océano del Gran Mar. El que más tarde sería conocido cómo el Continente Occidental o Nueva Hekatonia.

1307 DR - 1315 DR editar

- Putnam Pitch adquiere la espada *Gven'nel* y la utiliza en diversos contratos de brujo, ignorando que originalmente había sido destinada para Jolanta Dinmarb, el amor de su vida.
  - Durante estos años, *Gven'nel* se convierte en su arma más confiable. Sin embargo, en el transcurso de uno de estos contratos, Putnam pierde la espada. Desde entonces, el rastro de Gven'nel se desvanece nuevamente, dejando su destino envuelto en misterio.
- Putnam Pitch mantiene un breve romance con la bruja de la Escuela del Gato Aymin de Toussaint.
- La tribu orca conocida cómo la Tribu Mano Roja y los elfos de las Montañas Azules entran en conflicto.

1310 DR editar

- En Vicovaro, Nilfgaard, se inventa la cafetera.
- En la ciudad de Rakverelin, ubicada en el principado de Narok, en Kovir, se inventa el barraquito. Esta bebida es atribuida al burgués Barraco Mackay Cidoncha, quien, enfrentándose a un excedente de productos sin vender, ideó una receta dulce y vistosa al combinar leche condensada, licor, café y leche, sirviéndolos en capas gracias a las diferencias de densidad entre los ingredientes. Debido al alto costo del café por ser importado desde tierras lejanas del sur, el barraquito rápidamente se convierte en un lujo reservado exclusivamente para la nobleza y la burguesía.
- Putnam Pitch mantiene un encuentro casual de una noche con la hechicera Teryn. Partiéndole el corazón al desaparecer al día siguiente sin avisar, pues esta, se había enamorado perdidamente del brujo.

1311 DR - 1328 DR editar

- El brujo de la Escuela del Grifo, Putnam Pitch, y la hechicera zerrikana, Nasira Faizan, mantienen una relación intermitente como amantes, marcada por encuentros apasionados y prolongadas separaciones provocadas por sus deberes y estilos de vida opuestos.
  - Esta relación posteriormente resultará útil para Pitch cuando, poco antes de fundar la Escuela de la Grulla, obtenga una copia de los avances realizados por Faizan para mutar mujeres en brujos con una tasa de éxito significativamente mayor que la fórmula experimental desarrollada por la Escuela del Gato.

1311 DR - 1350 DR editar

- El destino de Runa no está claro. Algunas historias afirman que se separaron, mientras que otras sugieren que permaneció con Cervin, apareciendo a menudo como una serpiente en sus viajes.
- Cervin inicia una relación con Nadine, una hechicera cidariana especializada en demonología.
  - La experiencia de Nadine ayuda a combatir la corrupción persistente en torno a Brianna.
- Cervin se ve envuelto en un oscuro conflicto entre familias de vampiros (Van Moorlehem y Van der Ermius) que luchan por el control de Neveugen tras la desaparición de August.
  - Brianna, como viuda de August, lucha por mantener su posición, enfrentándose a prejuicios debido a su herencia humana.

1311 DR editar

- Putnam Pitch acepta un contrato en Nilfgaard para investigar una serie de misteriosas desapariciones de aristócratas ocurridas durante las distintas mascaradas organizadas por la familia van Moorlehem.
  - Putnam Pitch asiste a una de estas mascaradas.
    - Durante el evento, Putnam descubre que todos los miembros de la familia van Moorlehem son Verdaderos Vampiros Superiores y los responsables de las desapariciones.
  - Putnam Pitch forma una alianza con Philippe van Moorlehem.
    - El brujo logra convencer al joven Philippe, hijo de la familia, para que mate a su padre y tome su lugar como nuevo patriarca. Philippe, a pesar de su juventud, consigue asesinar a su padre cuando este estaba ebrio tras ingerir la sangre de nuevas víctimas.
  - Putnam elimina a Ophelie van Moorlehem.
    - Putnam seduce a Ophelie van Moorlehem, madre de Philippe, y, tras un encuentro de una noche, aprovecha para sorprenderla y decapitarla. Para asegurarse de que no pueda regenerarse rápidamente, despedaza su cuerpo en múltiples partes muy pequeñas. Posteriormente, entrega los restos a Philippe, quien, en un acto

grotesco, devora a su propia madre, impidiendo así cualquier posibilidad de su resurrección.
    - Putnam reporta el éxito de su misión.
        - Satisfecho con el resultado y consciente del logro que supone eliminar a dos Verdaderos Vampiros Superiores, Putnam regresa con su contratista con pruebas concluyentes de lo ocurrido y da por cumplido su contrato, dejando a Philippe con vida.
    - Aunque inicialmente parecía odiar a sus padres, Philippe es consumido por la culpa de sus actos. Eventualmente, incapaz de soportar el peso de lo sucedido, termina suicidándose.
    - Fin del reinado de terror de los van Moorlehem.
- August se marcha a luchar a una guerra civil entre los vampiros de Ammurun.
    - La guerra enfrenta a los partidarios de Usalul, un vampiro rebelde que intenta derrocar al Anciano Invisible, contra los leales al Anciano.
    - Con la esperanza de restaurar el honor de su clan y mejorar la cultura vampírica, August abandona la Hansa para unirse al conflicto.
    - August es dado por desaparecido o presuntamente muerto, lo que deja devastada a Brianna y marca el fin efectivo de la Hansa.
    - La conexión emocional de Brianna con August, reforzada por un pacto de sangre vampírico durante su matrimonio, la deja profundamente herida por su pérdida.
        - Hereda el ducado de August en Ebbing, pero se muestra cada vez más retraída.

1311 DR - 1356 DR editar

- Tras milenios de existencia, la civilización del Gran Mar, muy desarrollada en otros aspectos, por fin logra domesticar ciertas plantas acuáticas y animales, dando así origen a la agricultura y ganadería en su civilización de una manera equivalente a la de los habitantes de la superficie.
- La hechicera Brianna Vassermiller y el brujo de la Escuela del Grifo, Putnam Pitch, mantienen una relación intermitente como amigos con derecho a roce. Esta dinámica está influenciada, en parte, en el caso de Brianna, por la disolución de la Hansa de Ebbing y la aparente muerte de su marido, August. Por su parte, Putnam arrastra las secuelas emocionales de su fallido matrimonio con su tercera esposa, Aine Pitch.
    - La relación se interrumpe brevemente en 1328, cuando Putnam contrae matrimonio con una nueva mujer. Sin embargo, tras enviudar nuevamente en 1353, retoma su vínculo con Brianna. Esta situación persiste hasta 1356, cuando August reaparece, poniendo fin a la relación intermitente entre Brianna y Putnam.
- Los brujos de la Escuela del Lince desarrollan ungüentos especializados más allá de los aceites de brujos para sus armas.

1313 DR editar

- Tiene lugar el segundo intento de suicidio de Brianna Vassermiller.
    - Brianna comete crímenes para provocar su ejecución, pero es salvada por su hermana, la todavía reina de Ebbing, Thessa, y enviada a un manicomio.
        - Brianna es rescatada por Cervin cuando el manicomio queda maldito.

1315 DR editar

- En Vengerberg, Aedirn, Putnam Pitch mantiene un encuentro de una noche con la posadera Sennara Mirkathi, tras que esta le salvara de morir desangrado por culpa de un katakan al que fue contratado para dar caza, y recuperarse. Partiéndole el corazón a Sennara tras marcharse el día siguiente al alba mientras ella dormía.
- Tras décadas de práctica y haber aprendido mucho de la herrera skelligense Yoana hasta su fallecimiento, el enano Fergus Graem, por fin se convierte en un herrero y armero más que competente.

Abril editar

- Putnam Pitch asiste como oyente a varias conferencias en el Departamento de Fenómenos Sobrenaturales de la Universidad de Oxenfurt. Motivado por su deseo de expandir su conocimiento, Putnam se convierte en un participante habitual de estas sesiones. Aunque no está matriculado oficialmente, su aguda percepción y experiencia como brujo llaman la atención de los académicos presentes, quienes lo consideran una fuente invaluable de información práctica.

Mayo editar

- El hechicero Jabolet de Maribor, amigo cercano de Putnam Pitch, desarrolla un nuevo hechizo de magia terrestre, que posteriormente se conocería como el *Círculo de Jabolet*. Este encantamiento permite invocar un círculo mágico del cual emergen brotes que arrastran a los oponentes bajo tierra, atrapándolos y eliminándolos de manera cruel pero efectiva, pues las víctimas perecen por sofocación al ser enterradas vivas.

Noviembre editar

- En su camino para invernar en Kaer Seren, Putnam Pitch acaba con un bauk que vivía por los alrededores de la

aldea de Aguacaliente, en Poviss.

1317 DR editar

- Las desapariciones alcanzan un punto crítico cuando niños de la nobleza comienzan a desaparecer sin dejar rastro. Ante la presión de los afectados, la corona de Ebbing ofrece una cuantiosa recompensa a cualquier brujo capaz de investigar y resolver el misterio de los desaparecidos.
  - El brujo Putnam Pitch acepta el contrato y, tras una ardua investigación, descubre que la responsable es Mammuna, una demonio que hasta entonces había sido considerada una figura del folklore local, un mero cuento para asustar a los niños. Sin embargo, la realidad resulta mucho más siniestra.
    - Putnam intenta enfrentarse a Mammuna, pero el combate lo deja gravemente herido, obligándolo a retirarse.
      - En su convalecencia, contacta con la hechicera Brianna Vassermiller. Tras recuperarse, ambos unen fuerzas y, juntos, ponen fin al reinado de terror de Mammuna en el pantano de Pereplut.
        - Sin embargo, la victoria deja un amargo sabor para las familias afectadas. Los niños desaparecidos nunca pueden ser recuperados, ni siquiera sus cadáveres. Pues Mammuna los había llevado a su demiplano, engañándolos con promesas de un mundo mejor donde ayudarían a una bruja bondadosa a derrotar a un león malvado. En ese lugar, los niños eran devorados por la demonio, quién luego volvía al mundo material a por más víctimas. Tras su muerte, el acceso a este demiplano se vuelve imposible, cerrando para siempre cualquier esperanza de recuperarlos.

1318 DR editar

- El brujo Putnam Pitch y la alquimista Lorana Neomarq se convierten en amantes, en gran parte debido, al menos por parte de Putnam, al notable parecido físico de Lorana con Tubiel de Brenna, su fallecida primera esposa.

1319 DR editar

- En los Reinos del Norte, el pescador keracki, Zagiro Rovio, inventa la caña de pescar con polea. Este innovador diseño mejora significativamente la eficiencia y la comodidad en la pesca, marcando un antes y un después en las técnicas no solo utilizadas en la región, sino incluso más allá.
- En Angren, se descubre una variante de la fiebre de los pantanos que posteriormente será conocida cómo la fiebre marrón de Angren.

1320 DR editar

- En las órdenes de caballería de los Reinos del Norte, el Imperio Nilfgaardiano, Franq y Franq Occidental, se inventa la sudadera y sus variantes como ropa para entrenamientos.
- El emperador Jan Calveit funda la Academia de Astrología y Astronomía en el ducado de Ylmac, parte del Imperio Nilfgaardiano.

15 de enero editar

- Nace el futuro sacerdote y diácono, Keric Darmen en la ciudad de Kerack, capital del reino homónimo.

1321 DR editar

- En Franq Occidental, las monarquías establecen los llamados consejos de gerontes.
- En Franq Occidental, se descubren vetas del mineral conocido posteriormente cómo azucarita.
- Pheran de Antil, consigue expulsar del cuerpo de un marinero cidariano a un demonio sheyruushk.

1322 DR editar

- Los gnomos habitantes de Mahakam desarrollan el peto como prenda funcional destinada a los trabajadores enanos de las minas. Posteriormente, esta innovación se extiende rápidamente a los humanos norteños, convirtiéndose en una vestimenta habitual para diversas labores manuales.
- La disciplina mágica de la zomomancia, el arte de ver el futuro en el zumo de las frutas, es creada por los magos de Franq Occidental, extendiéndose posteriormente rápidamente a otras partes del mundo.
- En Tenoch, se funda el culto a Pelor.

1323 DR editar

- El brujo Putnam Pitch logra una hazaña legendaria al dar caza al mayor ejemplar de takraske registrado hasta la fecha, impidiendo que su amenaza fuera a mayores. La criatura fue accidentalmente despertada por un grupo de mineros en las Montañas del Dragón, en Kovir.
- En la Cuenca del Amapaba se descubre la marihuana curativa.

1330 DR editar

- La ciencia norteña descubre la existencia de los mutágenos violetas, rosas y marrones, así cómo sus variantes mayores y menores, ampliando el conocimiento sobre las mutaciones y sus posibles aplicaciones.

1340 DR editar

- Radovid V "El Severo" muere a la edad de 80 años. Su hijo, Radovid VI "El Pacífico", asciende al trono redano.

1349 DR editar

- Las hordas Haaki invaden los estados vasallos y provincias norteñas del Imperio Nilfgaardiano, llegando a los Reinos del Norte al año siguiente. Cumpliéndose así, la parte de la profecía de la vidente Ithlinne que decía que *"llegarían como una tormenta, quemarían, masacrarían y se darían un festín en las ruinas, bebiendo de los cráneos de sus enemigos caídos durante todo un año*". Pues para la época en que ella tuvo la visión, dichos territorios que fueron afectados durante un año por la invasión, eran todavía reinos norteños independientes. Así pues, a los actuales Reinos del Norte, la invasión no llegaría hasta el año siguiente. Llevando así a cabo, de manera exacta lo predicho.
- Cervin lucha en múltiples batallas como parte de las fuerzas de Ebbing.
  - Luthien de Ebbing fallece durante las fases iniciales de la Invasión Haaki defendiendo su ciudad natal de las hordas del Este.

1350s DR editar

- A pesar de la constante amenaza que suponen los humanos norteños, Brokilon todavía sigue existiendo para esta época.
  - La dríada Mona se convierte en reina de Brokilon.
- La forma de vida del higienismo se hace popular entre los norteños, nilfgaardianos y los francoccidentales.

1350 DR editar

- La *Invasión Haaki* de los Reinos del Norte tiene lugar.
- Henri Rautlec muere durante la Invasión.
  - Brianna Vassermiller lidera la resistencia contra la invasión Haaki.
  - Brianna une los Reinos del Norte y Nilfgaard bajo la alianza del Frente del Norte.

Septiembre editar

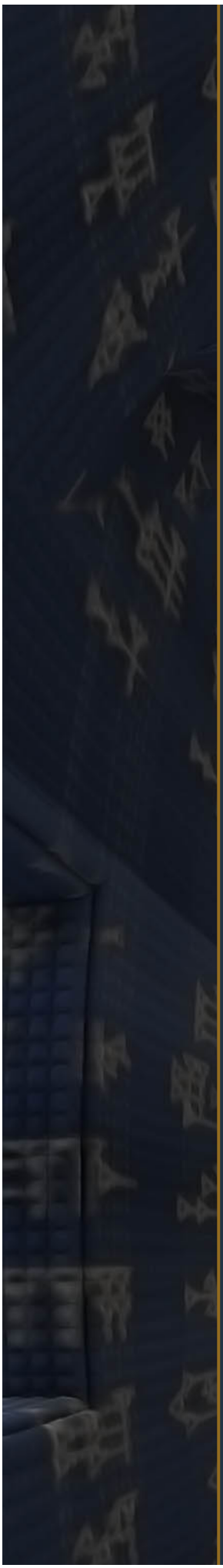
-
  - La última batalla del conflicto, la *Batalla de Mahakam*, tiene lugar en el reino homónimo.
    - Nadine muere durante la Invasión Haaki mientras intentaba controlar el Ifrit utilizado para debilitar las fuerzas invasoras.
      - Tras la muerte de Nadine, Runa vuelve supuestamente a la vida de Cervin, reavivando su relación.
    - Brianna Vassermiller mata a Zeus, el Gran Khan, en combate singular en Mahakam, poniendo fin a la invasión.
    - Cervin desempeña un papel fundamental en la batalla final, en la que se enfrenta y mata a Herna, su antigua amante, que se revela que está ayudando a los invasores como consejera hechicera.
      - La muerte de Herna cierra un largo capítulo de traición y manipulación en la vida de Cervin.
- Tras la invasión, Brianna Vassermillller recibe el título de «Dama del Norte».
- Tras la invasión, Cervin declina el título de caballero de la Corona de Ebbing.
  - En su lugar, pide permiso para que Brianna construya Torre Jardín, un santuario que se convertirá en su refugio mientras se aparta del mundo.

1350 DR - 1358 DR editar

- Brianna Vassermiller construye la llamada Torre Jardín y se aísla, luchando contra la corrupción causada por Yrrhedes.
  - Brianna Vassermiller comienza a perder su sentido de la identidad a medida que crece la influencia de Yrrhedes.
    - Brianna se recupera brevemente en 1356 cuando August regresa tras ser revivido por otro Verdadero Vampiro Superior, Aramis.
- La *Cuarta Guerra por el Alto Aedirn* tiene lugar entre los reinos de Kaedwen y Aedirn.

1358 DR editar

- El año esperado por un katakan dormido oculto en un sarcófago sellado en las cloacas de Novigrado desde 1272. Es probable que previera que la Segunda Conjunción ocurriría este año, lo que le permitiría regresar a su universo original.
  - Se produce la Segunda Conjunción de las Esferas.



- Miles de conocidas y desconocidas criaturas de otros mundos aparecen en Nátalam como consecuencia de la Segunda Conjunción de las Esferas. Al no pertenecer a ningún nicho ecológico, comienzan a afectar a los ecosistemas establecidos.
  - Algunos ejemplares de slaads azules llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de astrassies llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de opinici llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de dipsas llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de xibias llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de crocutas llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de quets llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de adramelecs llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de alciones llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de zaidas llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de zambos llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de lycaones llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de anebergs llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de serpeashlashs llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de caraliscos llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de nagas subterráneas llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de faioggs llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de phŕuoggs llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de arañas de rayas plateadas llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de tupandactyluses triple-aguijón llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de grifos wyen llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de purceles llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de abishai llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de vitanisi immensus llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de novihannyas llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de pulgones de espalda naranja llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de criovampiros llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de llikhes llegan al mundo. [r 45]
  - Algunos ejemplares de ballenas emplumadas llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de méfits de corium llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de keilleanas llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de dragones de uranio llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de draegloths llegan al mundo.
  - Al menos un ejemplar de devorador del millar de soles llega al mundo.
  - Algunos ejemplares de cancerberos de fuego llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de grenjhal interplanares llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de jellyzappers llegan al mundo.
  - Algunas semillas de granos de Uanh llegan al mundo.
  - Algunas semillas de lo que más tarde se llamarán arándanos tropicales llegan al mundo.
  - Algunas semillas de amlokis y amlokis norteñas llegan al mundo.
  - Algunas semillas de la planta aenolla llegan al mundo.
  - Algunas semillas del árbol maçaranduba llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de javeros llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de bar-iguras llegan al mundo.
  - Algunos ejemplares de Gris Renderizado llegan al mundo.
  - Algunas semillas de árboles carnívoros llegan al mundo, creando más pronto que tarde, los biomas de bosques carnívoros.
- Nuevas razas no-humanas llegan al mundo.
  - Los owonumos llegan al mundo.
  - Los waxäviasjris llegan al mundo, apareciendo en el Lejano Sur.
  - Los adale llegan al mundo.
  - Los glotonoides llegan al mundo.
  - Los kurgs llegan al mundo.
  - Los rullhows llegan al mundo.
  - Los sesheyanos llegan al mundo.
  - Los malentianos llegan al mundo.
  - Los imaskarios profundos llegan al mundo.
- Además de destruir y mezclar, la Segunda Conjunción de las Esferas alumbró a docenas, o tal vez incluso cientos, de otros universos.
  - Las Ard Gaeths se reabrieron como consecuencia de la Segunda Conjunción de las Esferas.
    - Las Ard Gaeths volvieron a cerrarse como consecuencia de la Segunda Conjunción de las Esferas.
    - Una Ard Gaeth se abrió en la sección del Gran Mar conocida posteriormente como el Mar Loco. De todas las Ard Gaeths, esta quedaría parcialmente sin cerrar, creando los fenómenos que darían nombre a esta parte del Gran Mar.

        - Otra Ard Gaeth se reabrió en un olvidado templo élfico en Aedirn.
        - Una tercera Ard Gaeth se reabrió en la cueva de Hen Gàidh, en Toussaint, donde los vampiros habían entrado en el mundo por primera vez tras la Primera Conjunción de las Esferas.
        - Una cuarta Ard Gaeth reabrió sus puertas en las ruinas presentes en el desierto Korath.
    - La mayoría de los Aen Seidhe y otras subrazas y culturas élficas abandonan el mundo de forma permanente llevándose consigo la mayor parte de su arte y destruyendo lo que no pudieron llevarse.
        - Elilhal se marcha con el resto de los elfos a otro mundo.
        - Éibhear Hattori se convierte de los pocos elfos en no marcharse del mundo a un nuevo hogar. Quedándose en Novigrado hasta su muerte en 1475 DR.
- Brianna Vassermiller desaparece durante la Segunda Conjunción de Esferas. Más tarde aparecen múltiples teorías sobre su destino:
    - Murió poseída por Yrrhedes, lo que provocó la muerte de Cervin y Runa en un intento de detenerla.
    - Marchó a otro mundo con August (más específicamente a Ythjontar), donde tuvieron una hija dhampir, Sylthana.
    - Sucumbió a la desesperación y murió en su torre.
    - Fingió su muerte y vivió en secreto para evitar hacer daño a los demás.
- Después de este año, los brujos volvieron a resurgir (aunque discretamente) para proteger a la gente de las monstruosidades.

1360 DR editar

Julio editar

- Pheran de Antil desaparece mientras enfrenta a su padre, el apodado desde 1206 cómo *El Monstruo de Royla* en las ruinas de lo que alguna vez fue la mansión de los Esfarn-Garn.

1362 DR editar

- La ciencia norteña identifica nuevos mutágenos: naranjas, amarillos y grises, junto con sus variantes mayores y menores, consolidando aún más el entendimiento sobre las mutaciones y sus posibles usos.

1367 DR editar

- Nace la tataranieta de Fringilla Vigo, Lucrezia Vigo.
- Se descubre que el moho posteriormente llamado cómo molde dulce, es comestible cuándo es asado o frito.

1370 DR editar

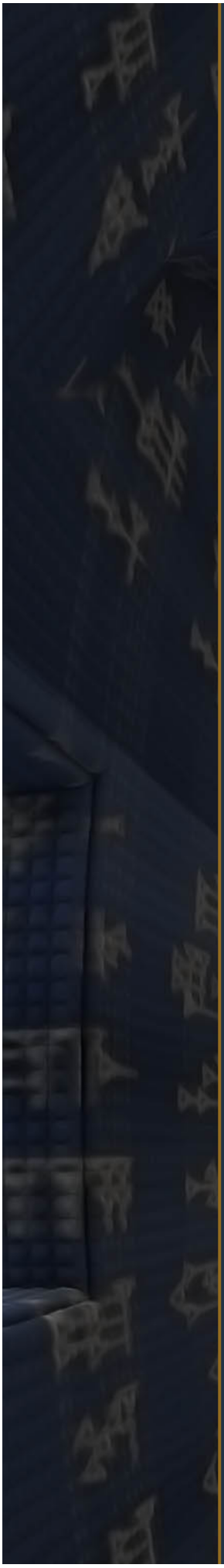
- La posada *Las Tres Campanillas* celebra 300 años de servicio ininterrumpido.

1373 DR editar

- El *Incidente del Bosque del Arrendajo* tiene lugar.
    - El bosque era temido debido a los rumores de un monstruo, más tarde identificado como IDR UL Ex IX 0008 BETA, que se alimentaba de viajeros solitarios.
    - Su presencia mantuvo el bosque en gran parte intacto y envuelto en la superstición.
        - Se dice que un hombre parecido a Cervin, descrito como un brujo de pelo blanco, salvó a una joven llamada Nimue.
        - Nimue, una futura maga, viajaba sola por el bosque de camino a la academia mágica de Aretuza, actuando como cebo involuntario para el monstruo.
        - El brujo de pelo blanco elimina la amenaza, rescatando a Nimue y asegurando su paso seguro.
            - Muchos creen que este brujo era Cervin, basándose en las descripciones de su aspecto distintivo: pelo blanco como la nieve y ojos violetas de gato.
            - Otros sostienen que podría haber sido Geralt de Rivia, lo que aumenta la ambigüedad de la leyenda.
        - Tras este suceso, no se documenta ningún avistaje concluyente de Cervin, por lo que se desconoce su destino.

1380 DR editar

- La colonización norteña del Continente Occidental comienza.
- La colonización zangvebariana del Continente Occidental comienza, estableciendo lo que más tarde se llamará Pwani ya Dhahabu (La Costa Dorada).
    - A diferencia de otras potencias coloniales, Zangvebar adoptará un enfoque basado en el comercio y en tener relaciones cooperativas con los pueblos indígenas.
- La fortaleza de Kaer Darh se construye en las Montañas Sachs, en la isla de Hawaiki, Islas de la Seda. Por trabajadores colonos enanos, encargada por el Brujo Grifo, Putnam Pitch, y pagada con la riqueza obtenida más los



intereses bancarios derivados, procedentes de su paso por Zangvebar y Ofir.
    - La Escuela de la Grulla es fundada de iure por el brujo Grifo Putnam Pitch en la fortaleza de Kaer Darh.

1381 DR editar

- La Escuela de la Grulla es fundada de facto por el brujo Grifo Putnam Pitch y la bruja Gato Jolanta Dinmarb.

Verano editar

- Putnam Pitch y Jolanta Dinmarb se casan en una ceremonia íntima celebrada en la playa cercana a la fortaleza de Kaer Darh, en Hawaiki, Islas de la Seda.

1381 DR - 1390 DR editar

- Para evitar los errores del pasado que condenaron a muchas escuelas, como la Escuela del Gato, los grandes maestros Grulla Putnam y Jolanta desarrollan un código moral y de conducta para los brujos de la Escuela de la Grulla en el que se equilibra el idealismo (Putnam) con el pragmatismo (Jolanta), y que luego se recopilaría en el llamado Códice del Pelo Blanco.

1381 DR - 1383 DR editar

- Durante dos años, los grandes maestros Grulla Putnam y Jolanta recorren las Islas de la Seda y el Continente Occidental, reclutando a los niños que formarán parte de la primera generación de brujos Grulla.

1390 DR editar

- Adalwulf de Aedirn viaja a la Escuela de la Grulla, y los gran maestros Grulla Putnam Pitch y Jolanta Dinmarb firman el Acta de Reforma de los Brujos. Tras un intenso debate, se actualiza para incorporar el Códice del Pelo Blanco, creado por Putnam y Jolanta, que se convertirá en el código moral estándar de los brujos de esta época.
- Stefan «La Grulla» se convierte en el primer brujo graduado en la Escuela de la Grulla.

1400 DR editar

- La primera generación de brujos de la Escuela de la Grulla, se gradúa.

15 de mayo editar

- Nace la futura pintora Wilma Wessely en Gors Velen, Temeria.
- Se descubre la existencia del bioma del matorral oleico en el Continente Occidental.

1400 DR - 1500 DR editar

- Los brujos de la Escuela de la Grulla se dedican de vez en cuando a defender las Islas de la Seda de las incursiones de piratas.
- La casi exterminación de las focas hawaikianas provoca la aparición de semalodirs en las Islas de la Seda y los brujos Grulla se ven obligados a hacer frente a la amenaza.
- En algún momento de este período, se producen ataques de vodyanois liderados por uno de los hijos de Dagon, el Antiguo Profundo del Océano. Los brujos Grulla se ven obligados a enfrentarse a la amenaza. Los grandes maestros de la escuela, Putnam Pitch y Jolanta Dinmarb, ponen fin a la amenaza, matando al Antiguo Profundo del Océano y haciendo que los vodyanoi, perdidos sin su líder, regresen al océano.
- Putnam Pitch se ve obligado a enfrentarse al engaño de un tabíbal.

1410 DR editar

- Tras dos décadas de pequeños enfrentamientos con los colonos norteños y enanos debido a la cada vez mayor expansión de Fabiola, los vampiros supremos ammurun, junto con algunos vampiros inferiores, lanzan un ataque masivo contra las colonias con la intención de intimidar y someter a los humanos y enanos bajo su dominio. Los brujos de la Escuela del Lince y la Grulla se ven obligados a intervenir. Juntos consiguen, con ayuda militar, repeler el ataque con dificultad a pesar de sufrir grandes pérdidas.
    - El gran maestro de la Escuela de la Grulla, Putnam Pitch, casi muere peleando contra un talamaur, siendo salvado por Math, Ezeld y Jolanta.
    - El brujo Grulla Math «El Boobrie» pierde un brazo durante el ataque.
        - Tras el ataque, Math decide fundar la Escuela del Murciélago para contrarrestar amenazas vampíricas, el gobierno de las colonias apoya a Math con financiación.

1420 DR editar

- La segunda generación de brujos de la Escuela de la Grulla, se gradúa.

1425 DR editar

- La bruja Grulla, Halsey Pitch, mejor conocida como Bo, se casa con un diplomático de las Islas Tuyotuki y se marcha con él al Lejano Oriente. Allí, acaba fundando una nueva escuela de brujos en un barco fortaleza, inspirada en el tiempo que su padre adoptivo, Putnam Pitch, compartió con los brujos de la extinta Escuela del Búho, dando así origen a la Escuela del Basan.

1440 DR editar

- La tercera generación de brujos de la Escuela de la Grulla, se gradúa.

1455 DR editar

- El primer maestro herrero de la Escuela de la Grulla, Roth Trunla, fallece.

1460 DR editar

- La cuarta generación de brujos de la Escuela de la Grulla, se gradúa.

1480 DR editar

- La quinta generación de brujos de la Escuela de la Grulla, se gradúa.

1475 DR editar

- Éibhear Hattori muere en Novigrado a los 400 años de edad cómo uno de los últimos elfos del mundo.
- Los nekkers por fin comienzan a desarrollar la capacidad de aprender otros lenguajes cómo la Lengua Común Norteña, de una manera similar a los trolls en el siglo 13. Aunque siguen estancados en un estado tribal.

20 de septiembre editar

- Fallece el enano banquero Vimme Vivaldi a los 430 años de edad.

1500 DR - 1510 DR editar

- Putnam Pitch y Jolanta Dinmarb se retiran como grandes maestros de la Escuela de la Grulla y se van a vivir a una casa que les había regalado el vicegobernador de Fabiola en la capital de las colonias, Cherdian, por la labor indirecta de Putnam al ayudar a descubrir el Continente Occidental.
- Putnam comienza su labor cómo pintor de manera más seria. Tomando contratos de brujo ocasionalmente solo para mantenerse en forma.
- Jolanta se dedica a disfrutar de la vida, tomando también contratos ocasionalmente para mantenerse en forma.

1500 DR editar

- La sexta generación de brujos de la Escuela de la Grulla se gradúa. La última generación entrenada por los fundadores de la escuela.
- Ucalt «El Buitre» se convierte en el tercer gran maestro de la Escuela de la Grulla.

1510 DR editar

- La co-fundadora y co-gran maestra de la Escuela de la Grulla, Jolanta Dinmarb fallece plácidamente mientras dormía.
  - Putnam lleva su cuerpo a Kaer Darh, organizando un funeral al que asisten sus hijos y la Escuela de la Grulla.
    - Jolanta se convierte en la primera mujer brujo en morir en paz, similar a Ryvlyn de Sanzode entre los hombres brujo.

1510 DR - 1555 DR editar

- Tras la muerte de Jolanta, Putnam pasa 45 años más viviendo solo, compaginando su trabajo como pintor luminista con ocasionales contratos de brujo y organizando los diarios de Jolanta en forma de libro. Además, recibe visitas ocasionales de sus hijos adoptivos y de otros miembros de la Escuela de la Grulla.

1510 DR - 1515 DR editar

- Putnam prepara los diarios de Jolanta en forma de libro.

1515 DR editar

- Putnam publica los diarios de Jolanta en forma de libro, dando a conocer su historia con todo lujo de detalles al resto del mundo.
  - La publicación de los diarios de Jolanta en forma de libro hace tan popular su figura que los seguidores del Santismo deciden canonizarla como santa, convirtiéndose así en San Jolanta: «Defensora de los Inocentes y Purificadora de la Corrupción».

1555 DR editar

11 de mayo editar

- Tiene lugar el *Asalto de Dagon y su Ejército Vodyanoi* sobre Cherdian.
  - Reanimado después de que Eskel lo derrotara en 1270, Dagon conspiró desde la ciudad hundida de Ys para reclamar el dominio sobre la tierra y el mar.
    - Sus planes de conquista incluían agotar los recursos mediante incursiones, subyugar a la Gente del Mar y debilitar las defensas antes de lanzar un asalto a gran escala para apoderarse del mundo.
      - Putnam era una piedra en el zapato de Dagon, pues había matado a sus hijos (el Antiguo Profundo del Río y el Antiguo Profundo del Océano) y desbaratado las incursiones de sus sirvientes durante su etapa como gran maestro de las Grullas.
  - Putnam, que se disponía a celebrar casualmente su cumpleaños con su hijo adoptivo y compañero brujo Grulla Ezeld, no tarda en empuñar su espada para defender la ciudad tras el comienzo del asalto.
    - La batalla se desarrolla en medio de una tormenta, con Putnam y Ezeld liderando la resistencia en contra del ejército de Dagon.
    - La habilidad de Putnam iguala el poder ancestral de Dagon, pero la fuerza abrumadora del monstruo lo va desgastando poco a poco.
    - A pesar del cansancio y las heridas, Putnam sigue luchando, demostrando la inquebrantable determinación que define su vida.
    - Cuando Dagon se preparaba para acabar con él, la tormenta se desplaza, perturbando el poder del debilitado monstruo y creando una abertura para el golpe final de Putnam.
      - Aunque Dagon sobrevive, se ve obligado a retirarse, dejando a su ejército destrozado y sus planes retrasados.
    - Gravemente herido, Putnam muere en su tricentenario en brazos de Ezeld, dejando tras de sí una última sonrisa y pensamientos sobre Jolanta.
      - Su muerte salvó a Cherdian, asegurando su legado como héroe y protector.
- Ezeld, devastado pero decidido, lleva el cuerpo de su padre de vuelta a Kaer Darh, asegurándose de darle una despedida apropiada.

Más tarde ese año editar

- El funeral de Putnam Pitch tiene lugar en Kaer Darh, la fortaleza de las Grullas.

1555 DR - 1556 DR editar

- La muerte de Putnam afecta profundamente a la Escuela de la Grulla, provocando un periodo de inestabilidad:
  - Ucalt dimite como gran maestro, abrumado por el dolor.
  - Stefan dirige brevemente, antes de dimitir por razones similares.
  - Ezeld se convierte en gran maestro, restaurando el orden y poniendo fin a la inestabilidad que asolaba a las Grullas desde la muerte de Putnam.

1556 DR editar

- Basándose en los diarios de su amigo, Adalwulf de Aedirn publica el libro titulado *Vida y Obras de Putnam Pitch*, una autobiografía del padre y fundador de la Escuela de la Grulla.
  - El libro de Adalwulf resulta ser un éxito, y en parte por ello, en parte por su último acto heroico en defensa de Cherdian, Putnam es canonizado como santo por el Santismo, convirtiéndose así en San Putnam «Protector contra la Oscuridad».

1556 DR - 1700 DR editar

- Ezeld Pitch se convierte en el quinto gran maestro de la Escuela de la Grulla.
- El culto a San Putnam y a San Jolanta se sincretiza en uno solo.

La Era del Enfriamiento (1800s DR - 4420s DR) editar

Nombrada así, dado que a pesar de que el cambio climático se empezase a notar a finales del siglo 13, este no alcanzaría su cénit hasta muchos siglos después.

1888 DR editar

- Effenberg y Talbot crean la *Encyclopaedia Maxima Mundi*, una obra en varios volúmenes en la que se detallan muchos personajes y acontecimientos notables a lo largo de la historia del Viejo Continente y del mundo en general.

1900s DR editar

- A los 15 años, Ciri visita el futuro de su mundo mientras escapa de la Cacería Salvaje con Ihuarraquax. Deambulando por lo que parece ser una carretera de asfalto con olor a petróleo y un vertedero de basura, se siente asqueada y tras enterarse por el unicornio de que ese es su mundo, se horroriza y espera que sea el pasado lejano y no el futuro que les espera.

Aprox. 4420s DR editar

- Aproximadamente 3.000 años después del trabajo de Nimue y Condwiramurs, la órbita inestable del mundo alcanza su punto máximo y provoca una edad de hielo, considerada por muchos como el Frío Blanco de la profecía de Ithlinne (aunque otros consideran que se trata más bien de un fenómeno natural, y que lo que predijo Ithlinne fue más bien una amenaza multiversal que Ciri derrotó en 1272, sin embargo, dado que existen varias versiones de la profecía, nadie sabe cuál era realmente cierta). Supuestamente, se dice que la época termina con el «Nuevo Sol» y el renacimiento del mundo.
- Surgen los biomas de tundras hipercriófilas.

Anotaciones editar

- Siéntete libre de editar el artículo siempre que sea para expandir la línea de tiempo o añadirle las imágenes adecuadas. Pero ten en cuenta, que esta línea de tiempo no toma cómo canon los juegos. Entonces, Geralt y Yennefer seguirían muertos.

Notas editar

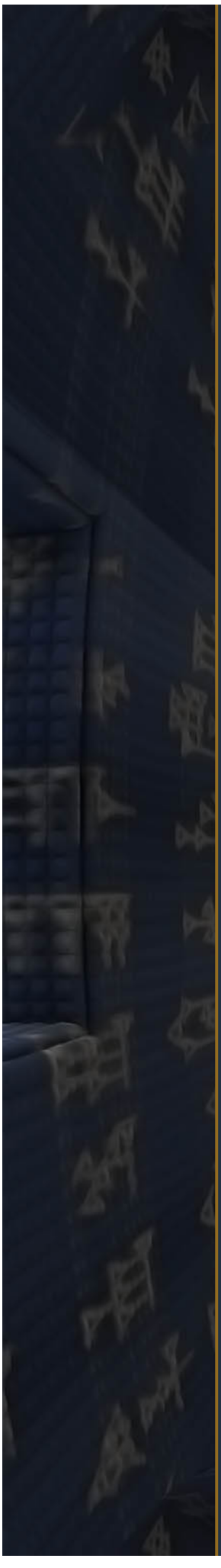
Las notas son tan ficticias como los contenidos.

1. ↑ No ser confundidos con los Planos de Fondo, originalmente demiplanos creados por magos expertos en Ilusión en el plano etéreo que acabaron por sufrir de entropía mágica debido a la falta de mantenimiento.
2. ↑ De acuerdo a algunas leyendas élficas liderados por la conocida cómo Reina de las Nieves.
3. ↑ De acuerdo a sus leyendas, no del mundo que los Sabios de los elfos dicen que proceden los humanos, sino de un mundo lejano que también fue destruido, llamado Aidyn.
4. ↑ De acuerdo a sus leyendas y estudios comparativos posteriores, del mismo mundo que los blakunios.
5. ↑ También conocidos cómo bacolar o bacolares.
6. ↑ Caracterizado por poseer estructuras arquitectónicas simples pero muy resistentes.
7. ↑ También conocida cómo La Registradora de acuerdo a los relatos más antiguos de los elfos Aen Seidhe.

Referencias editar

Las Referencias aluden a las relaciones de un escrito con la "vida real" o con otras ficciones.

1. ↑ Andrzej Sapkowski se refirió en una entrevista al mundo de The Witcher cómo su *"Tierra de Nunca Jamás"* y para darle un nombre a su mundo sin nombre, basado en esta entrevista, se utilizó el nombre de Nátalam a modo de darle tanto un nombre que sonase orgánico dentro del propio universo, cómo hacer homenaje a lo dicho por él. El nombre viene del irlandés (una influencia clave en el élfico creado por Sapkowski) *"Ná Talamh Riamh"*, que literalmente se traduce cómo "*Tierra de Nunca Jamás*", simplificado/adaptado pues cómo Nátalam.
2. ↑ La versión fanon/adaptación al mundo de The Witcher del *Imperio Ilícido* de D&D y la Horda Ilícida del Bestiario del Hypogripho.
3. ↑ El plano etéreo, aparte de lo que se menciona en el lore canónico de The Witcher, en cierta medida funcionaría similar al Inmaterium de Warhammer Fantasy/Age of Sigmar y 40k al ser considerado el plano de las "ideas". De hecho, se le podría considerar cómo este en cierta medida.
4. ↑ Básicamente, los enanos grises o duergar de D&D, pero evitando sus clichés.
5. ↑ Aen Nílfe es el nombre dado por la comunidad de The Witcher a estos elfos que se asentaron en el sur. En los libros solo aparecen mencionados cómo los Seidhe Negros.
6. ↑ Este grupo étnico élfico, no es solo una manera de darle más complejidad a esta raza, haciéndola más "realista", sino de justificar "dentro de lo que cabe", personajes cómo Dara de *Netflix´s The Witcher*, los cuáles podrían pertenecer a esta etnia, y por A o por B, haber llegado a los Reinos del Norte.
7. ↑ Su existencia es no-canónica, aunque existe una leve posibilidad de que existan dentro del universo de The



Witcher dado la adopción de las sirenas de la lengua élfica, además de las capacidades mágicas avanzadas que poseen las llamadas Brujas del Mar.

8. ↑ Inspirados en los elfos lomestia de la Eletale Wiki.
9. ↑ Inspirado en los enanos chultanos de D&D.
10. ↑ Inspirado en su equivalente en la mitología griega, Hermes.
11. ↑ Raza inspirada en los butu de D&D.
12. ↑ Raza inspirada en los tiefling de D&D, pero evitando todos sus clichés. Se podría decir, que serían parientes lejanos de las súcubos, incúbos, demonibestias y chorts. Su nombre en lengua escolar, sería *Tartaranthropos Horkios*, que en griego antiguo significa "Hombre del Tártaro vinculado por juramento".
13. ↑ No son canon dentro de The Witcher, pero es probable, que la trilogía de fantasía histórica de *Narrentum* tenga conexiones multiversales con The Witcher, ya que, elementos cómo las Señales, aparecen en esta. De hecho, la Señal de Supirre para ser más específicos, la cuál no aparece en los libros de The Witcher, pero sí fue canonizada por el videojuego *Gwent: The Witcher Card Game*.
14. ↑ Los tóhanai (cuyo nombre significaría "los cautivos" en su lengua nativa) están inspirados en material eliminado de The Witcher 3. En este contenido, Geralt y Yennefer iban a una isla cuyos habitantes tenían nombres nativoamericanos y se referían a Geralt con un apellido hindú. En inglés se les llamaba The Thralls (Los Esclavos), ya que estaban sometidos por un dragón inspirado en Níðhöggr. En este caso, esta cultura, al igual que muchas otras creadas por la comunidad es un *¿Qué hubiera pasado sí?* en este caso, los lakota hubiesen llegado a un nivel tecnológico medieval. Esta expansión no-canónica toma como referencia a los migwesk, un grupo humano pre-norteño de inspiración nativoamericana (específicamente algonquina) que existió en el canon de The Witcher en la región de lo que es Hengfors y Kovir.
15. ↑ Homenaje a la Wikia y universo homebrew de D&D de Eletale, el cuál lleva algunos años abandonado, pero llegó a hacerse enorme y relevante.
16. ↑ Creación de la comunidad para tener representación asiática de manera correcta en el mundo de *The Witcher*. Es decir, no-canónica. La región se inspira principalmente en las culturas del sur de China y del sudeste asiático continental; los pueblos de inspiración han/mandarín están presentes, pero principalmente en las zonas del norte y del interior, por lo que son relativamente desconocidos para los norteños y los nilfgaardianos. Sin embargo, los vecinos del norte de Bīa Thin podrían estar más familiarizados con las culturas del interior y probablemente llamen a la zona «Bèiguó».
17. ↑ La lengua de prestigio, llamada «habla imperial» (帝話, Dìuê), era el idioma oficial cuando Bia Thin estaba unido como un solo imperio. Todavía hoy se espera que las personas educadas de la zona lo aprendan. Para escribir los nombres bia thineses/biathinenses tal y como se pronunciarían en el habla imperial, se utiliza el dialecto teochew de Chaoshan.
18. ↑ Inspirado en su equivalente en la mitología griega, Afrodita.
19. ↑ Inspirado en su equivalente en la mitología griega, Coalemo.
20. ↑ Significa en Hokkien, "Tesoro perdido" o "Tesoro caído".
21. ↑ El nombre en Hokkien significa "Nuevo Presagio del Fénix", "Nuevo Fénix de la Dinastía" o simplemente, "Nuevo Zhaofeng". Cómo otros países que expanden el este de The Witcher, es no-canónico, y tendría una clara inspiración en la provincia de Fuijan y grupos étnicos tales cómo los putian, hoklo y los she.
22. ↑ "Canonización" del Easter Egg de Hyrule en *Thronebreaker: The Witcher Tales*. El reino tendría inspiración en países tales cómo Bulgaria y Hungría.
23. ↑ Inspirado en su equivalente en la mitología griega, Morfeo.
24. ↑ Básicamente es una traducción libre/adaptación/localización de los festhalls de D&D, con la diferencia de que no son tan "infantiles". El nombre de Bacolé/Bacolar, viene de Baco, el dios romano.
25. ↑ Otra expansión no-canónica del Lejano Este de The Witcher. En este caso, las Islas Sundalaicas serían básicamente, la Indonesia & Filipinas del universo de The Witcher.
26. ↑ Inspirado en el metal de similar nombre de D&D.
27. ↑ Inspirados en los drows de D&D, pero evitando todo sus clichés en la medida de lo posible.
28. ↑ Similar al plato de Dungeons and Dragons, mantara, pero mucho más complejo. Lo único que comparte con este, es que es una especie de tortilla.
29. ↑ Una mezcla de los dos brujos llamados Klef que han existido gracias a las adaptaciones televisivas de The Witcher. Tanto el de la serie de televisión polaca *The Hexer*, cómo la versión de *Netflix´s The Witcher*. Aunque tirando más hacia la versión de Netflix.
30. ↑ La inspiración eslava en los Reinos del Norte es obvia en The Witcher a pesar de la mezcolanza de elementos europeos aquí y allá. En este caso, las regiones de Franq y Franq Occidental, las cuáles son una expansión no-canónica del Viejo Continente, toman inspiración de aquellos países europeos más orientales, tales cómo Bulgaria, Hungría, Bielorusia, etc...
31. ↑ Corea medieval, pero en *The Witcher*.
32. ↑ Representación nahua en el mundo de The Witcher. Básicamente se resume en un *¿Qué hubiera pasado sí?* estos pueblos hubieran llegado a un nivel de desarrollo tecnológico medieval. Ya que The Witcher es una saga que se caracteriza por subvertir muchos tropos de la fantasía, en este caso no son un equivalente a los aztecas (que ya están muy sobreexplotados) cómo tal, sino a pueblos tales cómo los *xochimilcas*, *chalcas*, *tepanecas*, *acolhuas*, *tlahuicas*, *tlaxcaltecas*, etc...Habitarían en el Lejano Sur, haciendo frontera con el país de Zangvebar.
33. ↑ Referencia al vino romano /bizantino, el Conditum o Konditon. La gran diferencia con este, serían las especias y los tipos de vinos utilizados. Además de que se trataría de beber lo más frío posible
34. ↑ Información dada por el suplemento para el juego de rol de mesa de The Witcher creado por R. Talsorian, *The Witcher: La Escuela de la Manticora*.
35. ↑ A pesar de sus nombres, ambos países no tendrían cómo inspiración a la etnia han, sino a los zhuang y los bai

respectivamente.

36. ↑ Una mezcla de todas las versiones que se han dado del pogromo, tanto en los libros, cómo en los juegos, cómo en la película de animación de Netflix *The Witcher: La Pesadilla del Lobo*.
37. ↑ Básicamente un recast de la actriz de Fringilla Vigo en *Netflix´s The Witcher* mucho más orgánico y respetuoso con el material original.
38. ↑ Fecha de nacimiento canon de Geralt de acuerdo con el último libro de la saga *La Encrucijada de los Cuervos*, es decir, que información dada por otras fuentes cómo *TW3*, ya no es canónica.
39. ↑ Básicamente, el Nepal de The Witcher. Cómo otras expansiones del Lejano Este, es no-canónica.
40. ↑ Basado en la versión del 2012 de The Witcher 3.
41. ↑ Un rework más respetuoso con el lore del personaje de Netflix´s The Witcher, Seanchaí.
42. ↑ El "Japón" de The Witcher pero con clima mayormente tropical y con influencias de la cultura aborigen de Taiwán y elementos de la cultura tailandesa aquí y allá. Creado por la comunidad, es decir no-canónico, no ser confundido con el cómic **UA** (universo alternativo) de *The Witcher: Ronin*.
43. ↑ Gubakuni es otro país creado por la comunidad para tener representación afro-asiática de manera correcta. Es decir no-canónico. Está principalmente inspirado en la historia del explorador chino Zheng He y su flota, la cuál llegó a las islas de Pate y Lamu, y se mezclaron con los locales. Además de los oromo junto con otros grupos étnicos relacionados a estos.
44. ↑ En este caso, Tenoch es un *¿Qué hubiera pasado sí?* mezclas aztecas, con un clima desértico, influencias del Antiguo Egipto, Cartago, el Califato de Córdoba y varios reinos de la India Medieval.
45. ↑ Inspirados en los sabuesos yeth de D&D.

editar

3

Votar

Artículo original de Piemsito

Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Piemsito de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 10 ene 2025 a las 13:49. Basado en el trabajo de el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho, el usuario anónimo 2A0C:5A86:DC00:6D00:BD18:F920:7172:9E13 de Bestiario del Hypogripho y otros.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogripho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze